Wii y DS: TU REVISTA INDEPENDIENTE

NGAMER

TODO LO MEJOR DE NINTENDO

GRAN SORTEO 400 €
+ 3 CONSOLAS Wii
+ 50 JUEGOS Wii

FAMILY SKI & SNOWBOARD
ANÁLISIS A FONDO

TRUCOS
TODAS LAS CLAVES PARA TUS JUEGOS

LOS CAZAFANTASMAS

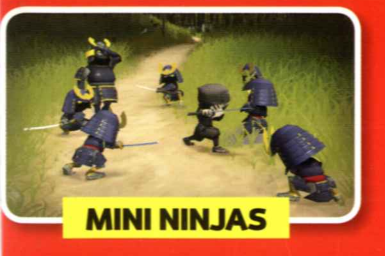
¡YA EN TU Wii! ¡LO HEMOS PROBADO!

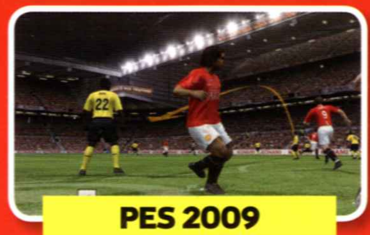
NÚMERO 18



ESPAÑA 2,90 € PORTUGAL CONT. 3,00 €

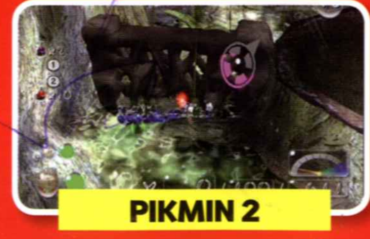
43 JUEGOS NUEVOS


MINI NINJAS



PES 2009


INDIANA JONES


PIKMIN 2

WWW.NGAMER.ES ¡NOVEDADES EN NUESTRA WEB!

... Y MUCHOS MÁS


NINTENDO DS
Nintendo DS™ Lite
Rhapsody™
A Musical Adventure
¡Que comience el espectáculo!
¡Ayuda a la joven Cornet,
perdida en un mundo repleto de
brujas, baile y aventura,
a encontrar a su príncipe azul!
7+
www.pegi.info
SQUARE ENIX
www.rhapsodygame.com
NIS Europe
© 2009 NIPPON ICHI SOFTWARE INC. © 2009 NIS Europe, Inc. Todos los derechos reservados. Rhapsody es una marca registrada de NIPPON ICHI SOFTWARE INC. SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Holdings Co., Ltd. NINTENDO DS IS A REGISTERED TRADEMARK OF NINTENDO



Sumario

VISITA NUESTRA WEB
www.ngamer.es

Para las N, Japón tiene el poder

Aunque la espera por algunos juegazos japoneses es o será dolorosa *(Fatal Frame 4, Monster Hunter 3, Muramasa: the Demon Blade)*, cada vez nos acostumbramos más a disfrutar con relativa cercanía de las mejores creaciones niponas. Este mes destacan con fuerza títulos de todo género como *Madworld, Sonic y el Caballero Negro, Family Ski & Snowboard* o el último *Pro Evolution Soccer,* todos analizados junto a la ya constante lluvia de J-RPGs para Nintendo DS. Y la racha de proyectos nipones para las consolas Nintendo parece no tener fin: *Rhythm Paradise* podrá sonar en nuestras DSi y *Let's Tap* animar nuestro verano. En nuestras consolas, los nipones llevan la iniciativa en ideas y calidad en estos días. Si no fuera por algunas nuevas ideas para los mandos de Wii, como las vistas en *Los Cazafantasmas,* se nos rasgarían los ojos jugando.

LA REDACCIÓN



¡VAYA TELA

ESTE MES: 2 ASALTOS EN EL RING **3** DEPORTES MÁS **1** DE TERROR Y VIOLENCIA **Y MUCHOS** NINJAS

FRASE DEL MES
"Soy una garza, tengo un largo cuello y pesco peces con mi pico"
Una garza invasora

LO MÁS



5 COSAS QUE APRENDERÁS ESTE MES CON NGAMER **01** Cómo machacarte con deporte sin salir de casa **02** Tenis, boxeo, squí, snow... grandes deportes **03** Cocinar también es un deporte **04** Y comer después **05** Hacer Ngamer es muy estresante.

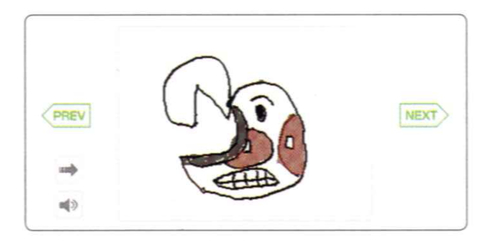
LA GRAN NOTICIA

COMPRANDO EN DSi

DSiWare comienza su andadura en Japón. Probamos las nuevas maravillas descargables de Nintendo...

Nintendo tendría que subirle el sueldo al tipo que pone nombre a sus productos. DSiWare es WiiWare, pero para DSi. Los juegos están en las estanterías de una tienda online muy parecida, se compran por los mismos puntos y consumen igual nuestra memoria interna. Nintendo nunca ha dado muestras de estar orgullosa de WiiWare, pero el hecho de que mantengan el formato quiere decir que está funcionando bien.

Al principio, el Canal Tienda de DSi no era gran cosa, salvo por el Canal Internet gratuito. Pero nos despertaríamos en Navidad y descubriríamos que la tienda estaba llena de productos: iconos coloridos y brillantes que competían por los 1.000 puntos gratuitos que nos regalaron por entrar en la tienda por primera vez.



Sí, es Pac-Man comiéndose a un payaso. Deberíais oír los sonidos de masticar de la banda sonora, grabados con el micro de la DS.

Lo habitual es que la gente haga monigotes en distintas situaciones: batallas con espadas, carreras de obstáculos, enfrentándose a la Muerte.

Con los puntos en el bolsillo, nos pusimos a descargar todo juego de Ware que encontramos.

La calidad general es distinta a la de WiiWare, pero es cuestión de precio. La reutilización de minijuegos de *WarioWare* es bastante más pobre de lo

"LO MEJOR ES GRATUITO: LA *MOVING NOTEBOOK*, UNA EVOLUCIÓN DE *PICTOCHAT*"

No son puntos DSi, ojo, sino que son los nuevos puntos Nintendo, que valen tanto para Wii como para DSi. Las tarjetas de puntos todavía están en proceso de cambiar el nombre, pero las viejas tarjetas de puntos Wii valen igual.

que se puede encontrar en el catálogo de Wii, pero valen sólo 200 puntos. Lo que se puede adquirir por 500 puntos en DSi -*Aquario* y *Decode*- podrían valer bien los 1.000 puntos en Wii. Sin duda, son 1.000 puntos que dan para mucha diversión.

Foto de familia

Irónicamente, lo más destacable es gratuito: la *Moving Notebook* de Nintendo. Una especie de evolución de *PictoChat* que, bajo su aspecto de animaciones sencillas, esconde una gran profundidad. La interfaz, muy sencilla, nos ofrece algunos trucos brillantes: copia de imágenes para los que son muy vagos, grabar sonido para dar vida a un dibujo, e incluso la posibilidad de subir nuestros vídeos a una página de Nintendo.

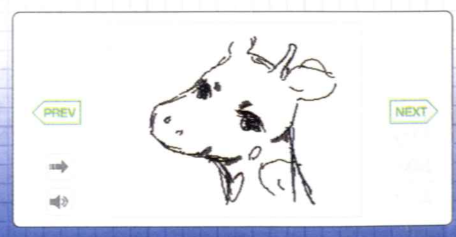
Tampoco es que seamos Walt Disney, pero en la página *http://ugomemo.hatena.ne.jp* veréis lo que es posible llegar a hacer. Cuando llegue a España, podréis dar rienda suelta a vuestra imaginación. Por el momento toca esperar, pero merecerá la pena. DSiWare es una idea inteligente, y los juegos prometen estar al nivel.



¿Os gustan las chicas de ojos grandes? Estaréis en la gloria, ya que medio Japón las dibuja así.



¿Una galleta? ¿Una patata? Tanto da, esto es como ver dentro de la mente de los japoneses.



La paleta de colores será limitada: sólo tenemos negro, rojo y azul para crear nuestro estudio Pixar.

ANALIZAMOS DSIWARE

TODO LO QUE HAY Y MÁS

Nos bajamos y probamos todos los juegos de lanzamiento

BIRD AND BEAN (PYORO) (NINTENDO, 200 PUNTOS)



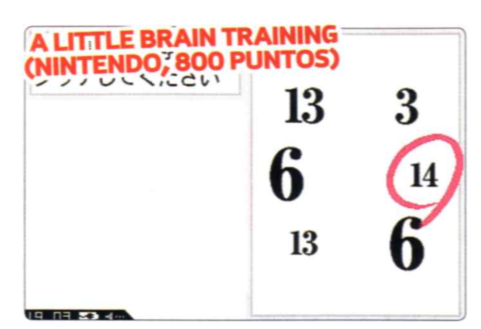
Cuando David se enteró de que este juego de WarioWare llegaría a DSi, se le iluminaron los ojos. Cuando descubrió que sería un port directo (una sola pantalla, mismos gráficos, sin opciones táctiles), se llevó una ligera decepción. Cuando se puso a jugar (se controla a un pajarito que recoge las semillas que caen con la lengua), recuperó la ilusión. Un título adictivo, con el goloso precio de 200 puntos.

DECODE (SKIP, 500 PUNTOS)



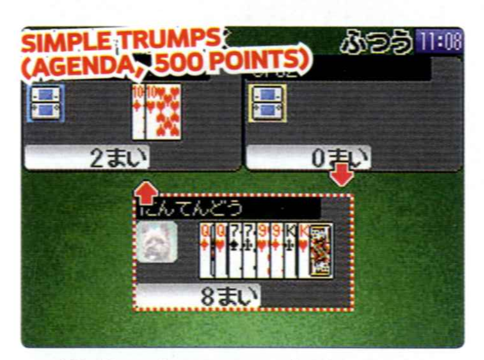
Este juego está más cerca de la *Bit Generations* de GBA que de sus hermanos de WiiWare. Nuestro deber es formar filas de dígitos que sumen un número determinado, debiendo girar los números para crear nuevos números. Vaya, que un seis puede ser un nueve, y un dos un cinco. Como escribir con una calculadora, pero con la ventaja de que el profesor de matemáticas no se va a enfadar con nosotros.

A LITTLE BRAIN TRAINING (NINTENDO, 800 PUNTOS)



Su título no hace referencia a que se adiestren cerebros pequeños, sino que es una versión recortada de las obras de Kawashima. Hay dos opciones (literatura y ciencias) y cuenta con ejercicios conocidos y algunos nuevos que utilizan la cámara y el micro. En la opción de ciencias, hay un juego de matar dragones, sumando los números que tiene tatuados en el cuerpo. ¿Quién necesita a Merlín?

SIMPLE TRUMPS (AGENDA, 500 POINTS)



También llamado: *42 Juegos de Siempre*, pero sin 37 de esos juegos. Por 500 puntos, tenemos cinco juegos de cartas, exactamente iguales a como los podemos encontrar en *42*. Se puede controlar con el lápiz táctil, hay imágenes de animales para los avatares, y juego mediante descarga DS (algo que, curiosamente, funciona tanto en la DSi como en la DS normal). Una buena alternativa.

A LITTLE MAGIC COLLECTION (TENYO, 200 PUNTOS)



Al igual que el recorte de *42 All-Time Classics*, aquí tenemos tres trucos sueltos de *Magia en Acción*, y cada uno cuesta 200 puntos. Por apenas tres euros, podremos ser el nuevo Piedrahita, asombrando por la calle a la gente con nuestras grandes habilidades. ¿Podrá nuestro público resolver el misterio del naipe desaparecido? Una pista (o un consejo): ahora lo juegas, ahora ya no.

PAPER AIRPLANE (NINTENDO, 200 PUNTOS)



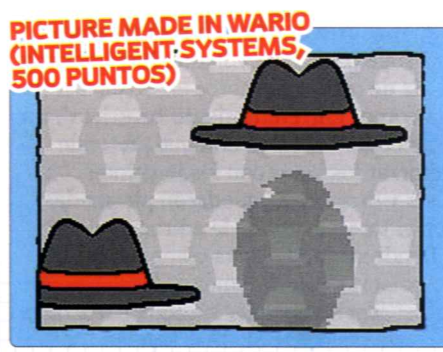
Al igual que *Pyoro*, se trata de un port directo del juego de *WarioWare*. Guiamos nuestro avioncito de papel, en tres modos diferentes: puntuación, contrarreloj y enfrentamiento entre dos jugadores. No es que sea una gran cosa, pero ¿qué más se puede pedir por lo que vale? Estamos ansiosos por llenar el menú de la DSi de todos estos juegos, aunque los usuarios del *WarioWare* original se esperen algo más.

AQUARIO (SKIP, 500 PUNTOS)



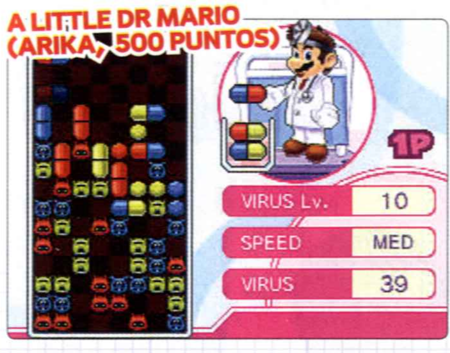
Un puzle de bloques que llega a ser compulsivo. Nuestro objetivo será conectar bloques del mismo color cambiándolos desde cualquier lado de la tubería. Si logramos combos, el buzo viajará más rápidamente hacia el abismo, salvándole de la oscuridad que le persigue. No tenemos ni idea de por qué, cuando profundizas en el mar, el sol brilla cada vez más. De las mejores opciones.

PICTURE MADE IN WARIO (INTELLIGENT SYSTEMS, 500 PUNTOS)



Técnicamente ambiciosa, esta entrega de *WarioWare* es un clon del EyeToy de PlayStation. Apuntamos la cámara hacia nosotros y movemos cabeza y manos para superar minijuegos. Las limitaciones técnicas se harán notar, pero son fantásticos esos momentos de ver al final nuestras caras mientras hacemos el ganso. Un buen precio para echar un vistazo a lo que será el futuro.

A LITTLE DR MARIO (ARIKA, 500 PUNTOS)



Ha vuelto, y sigue con su irresponsable filosofía de "tú drógate hasta que te cures". En muchos casos, odiamos a *Dr Mario;* reduce el área de juego demasiado, y prescinde de jugar con el lápiz táctil. Lo mejor es ignorar la obra de Arika, sobre todo si por un poco más tenemos el *Brain Training* de DSiWare, con el minijuego táctil *Germ Buster*. Nuestra receta: 40 latigazos a los responsables.

SEGA JAPAN EVENT

Japosegadas exclusivas

A la factoría nipona no se le acaban las ideas para Wii. Es el turno de *Sonic* y lo nuevo de Yuji Naka



***Let's Tap* es el primer desahogo artístico de las mentes antes ligadas a los seriales de SEGA.**

¿Qué miras? ¿Sabes lo que cuesta meterse aquí dentro?

Podría haberme quedado en SEGA, pero habría estado toda mi vida haciendo *Sonic"*. La elección de Yuji Naka parece extenderse en los últimos años entre los míticos diseñadores nipones[1]. El ex de SEGA, en su madurez creativa, fundó el estudio Prope para dejar volar su inspiración y la de otros miembros en lo que bautiza como "entretenimiento futurista", un concepto de desarrollo que pretende reforzar los lazos con los jugadores. Esta y otras ideas quedaron plasmadas en el Japan Event de la editora, en Londres, donde Naka compartió unas palabras con NGamer.

Let's Tap y *Let's Catch,* parte de la invasión de SEGA[2], son las primeras expresiones de Naka y su equipo. Let's Tap fue el centro de atención del evento, y quizás la mejor forma de representar el estilo Prope. Sin embargo, no siempre va antes la gallina, pues el control del juego "surgió accidentalmente, cuando vimos cuán sensible era el mando de Wii a las vibraciones, en otro proyecto", recordaba Naka. De hecho, la plataforma no va ligada a la filosofía de Prope: "Elegimos Wii porque nos parece interesante, pero también estamos haciendo cosas para DS –apuntaba el nipón–, no desarrollamos en exclusiva".

TODOS PARA *TAP*

Tampoco hay fronteras en los métodos de distribución. *Let's Catch* llegará al WiiWare europeo próximamente, pero *Let's Tap* lo hará en formato físico este mismo verano, y la excusa no tiene peros: "Es un juego muy voluminoso para el servicio". No debe engañar su sencillo estilo gráfico. La música, por ejemplo, rebosa originalidad y calidad; sacrificarla condenaría el juego.

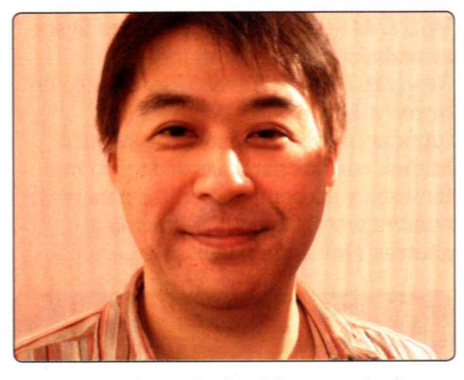
1 Mikami, con Clover-Platinum, o Sakurai, con Sora, son ejemplos similares. 2 Impresiones *Let's Tap* en la pág. 23, review de *Sonic* en la 51 y de *Catch* muy pronto. ¿Más? *Madworld:* busca tú sus colores.


"Darles a los fans lo que buscan" pasa por saber integrar a *Shadow* y compañía con acierto.


Conque un Son Icjote, ¿eh? La verdad es que La Mancha virtual nos asustaría un poco.


Oh, el creador y su retoño entre las manos. Naka no nos dejó llevárnoslo (al muñeco).

Ya es habitual la mención sobre el 'appeal' para distintas clases de jugadores. Naka siente que "*Let's Tap* es otro paso, porque según se desarrolla se hace más complejo, pero todos se pueden ir adaptando y disfrutándolo", y asegura que, en este sentido, sus seguidores tradicionales "también verán reto y diversión en el juego".
Sin contar diferentes tipos de audiencias, el éxito de los dos primeros *Let's* provocaría la llegada de nuevos productos en su línea.


Tetsu Katano es más simpático que todos los amigos raros de *Sonic*. Aunque le dé el sol en el ojo.

Y *SONIC* PARA TODOS

¿Podemos esperar los usuarios nintenderos ese juego tipo *Sonic* que tiene en mente? "Se sabrá cuando llegue el momento, pero no os preocupéis, porque habrá más proyectos para las Nintendo", prometió y concluyó Naka.

El que ahora sabe de *Sonic* es Tetsu Katano. Apadrinado y apoyado por Naka, Katano expande el universo del erizo con la visión del Sonic Team. Lo que uno creó y evolucionó, el otro ahora lo interpreta y lo intenta ofrecer de nuevas formas: una visión complementaria con la que ambos se sienten a gusto.

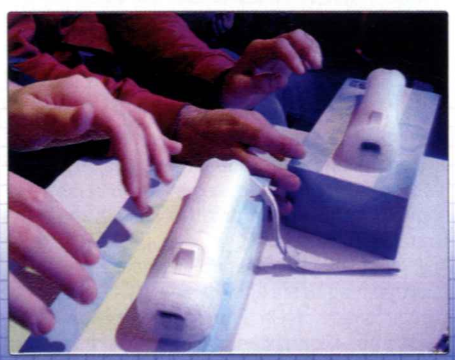
Katano también charló con los asistentes. Trabajar con *Sonic* desde 1993 le muestra indeciso a la hora de enfrentar el estilo bidimensional con las actuales 3D. "Guardo muchos recuerdos de la primera época", contaba. Su misión es darles a los fans del erizo lo que buscan, algo que en *Los Anillos Secretos* se ha ido reconociendo con el tiempo.
Aun así, "tenemos que introducir nuevas ideas en cada *Sonic*", explicaba Katano como su principal reto.

Con *El Caballero Negro* se continúa lo que ya es una serie de títulos de la mascota de SEGA inspirados en novelas de fantasía. Nos preguntábamos por dónde podría continuar esa serie, y el de SEGA admiraba el gesto: "¡Ésa es una de las ideas de la serie! Que la gente se plantee: '¿Qué vendrá a continuación?, ¿cuál será el próximo libro?'". Ninguna opción está descartada, ni siquiera los mayores exponentes españoles: "Tuvimos varias ideas con Don Quijote", confesaba entre risas.

Aunque por el momento nos hemos quedado sin ver una Blaze Dulcinea, el aspecto visual de este juego sorprende en la máquina de Nintendo. "La hemos estudiado mucho, y realizado procesos de prueba-error para conseguir ese resultado. Estamos especialmente contentos con la iluminación, que le da un toque especial".

Eso, sobre los gráficos. Averigua cómo ha quedado el último *Sonic* exclusivo para Wii, en conjunto, en nuestra review de este número.

"PROPE PRETENDE REFORZAR LOS LAZOS CON EL JUGADOR"


Por fin invertiremos nuestra velocidad mecanográfica en algo más provechoso que estos pies de foto: ¡jugar!


¡Hola! Soy el herrero. Me llaman 'Forja Mari'

FECHAS IMPORTANTES

DSI YA ESTÁ AQUÍ

Llega un momento clave en la historia

Bueno, vale, aún le falta un poquito para llegar, pero será el próximo 3 de abril cuando podamos echarle el guante a la nueva consola, con todas sus funciones de cámara, sonido mejorado, navegador web y la tienda DSiWare de la que os acabamos de hablar. ¿Estáis ansiosos? Normal, no todos los días llega una máquina nueva al mercado, y menos con tantas funcionalidades, con su bello acabado mate en blanco o negro.

Qué mejor para estrenar nuestra nueva máquina que *GTA: Chinatown Wars*, un juego que llegará a las tiendas el 20 de marzo. Ese día va a estar cargadito, y supondrá nuestra ruina: la obra de Rockstar coincidirá en las tiendas con uno de los títulos que más esperamos de Wii, el *MadWorld* de Sega. A esta fiesta se acaba de unir, recientemente, *Ready to Rumble Revolution*; el juego de boxeo más alocado está próximo a inundar nuestras consolas de su buen humor, con sus parodias de luchadores famosos y un completo editor para crear nuestra propia leyenda. Empezad a ahorrar, ahora que podéis.



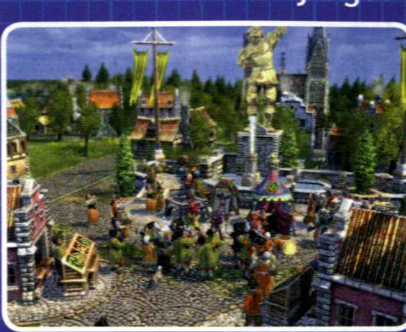
¡Mira qué mona, que ya ha aprendido a hablar español!

Cómico, o directamente surrealista. En unos días lo sabremos...

DIVERSIÓN A GOGÓ

DOBLETE

Ubisoft anuncia dos juegos



Esta imagen es de PC. En las versiones Nintendo, el look será de dibujos animados.

Ubisoft ha sacado la billetera y se ha hecho con los derechos de publicación de *Six Flags Fun Park*, un juego desarrollado por 7 Studios y que se trata, cómo no, de un disco con más de 40 minijuegos ambientados en un parque de atracciones. En Estados Unidos, este juego de Wii saldrá a precio reducido y con una entrada gratis a un parque de atracciones.

Más atractivo resulta el anuncio de *Anno: Create a New World*, para Wii y DS, de la mano de Sunflowers. La franquicia de estrategia *Anno* ha sido una de las que más exito han tenido en PC, y estamos ansiosos por ver qué puede lograr con el Wiimando.

NOS ENCANTA EL MARUJEO, EN SERIO

RUMORES FRESQUITOS

El rol y los minijuegos podrían preparar sus regresos

Seguramente, muchos de vosotros hayáis oído hablar de *Final Fantasy IV*, y de su segunda parte, subtitulada *The After*. Una continuación que llegó a los móviles japoneses a principios de 2008, y que no hace mucho la registraron en la oficina de patentes europea, lo cual podría indicar su distribución digital a través de WiiWare.

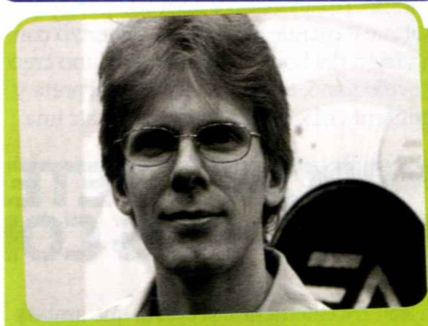
Por su parte, el programador Julien Delezzenne ha anunciado en su currículum que está trabajando en *Rabbids Go Home* para Wii. ¡Más locura! ¡Viva!



Con lo que nos gusta el original, estamos ansiosos por tener un anuncio oficial. ¡Queremos más Rosa!



Estos conejos tienen un vicio... siempre con ganas de más



¡ESTAMOS LISTOS!

GUIÑO DE ID

Carmack habla de la Wii

No disimuléis: sabemos que sabéis quién es John Carmack, y seguro que ver su nombre en estas páginas os hace tanta ilusión como a nosotros. Es un genio, creador de maravillas revolucionarias como *Doom* o *Quake*, actualmente trabajando en *Rage* y *Doom 4*. Pero, según sus propias palabras, pronto podría involucrarse en un proyecto para la Wii.

"Estamos estudiando un posible proyecto que encajaría bien en la Wii, relacionado con la tecnología iPhone que estamos desarrollando". La comparación es desconcertante, pero ojalá no se haga esperar la nueva joya de este maestro.

DE COMPRAS

¡AL ATAQUE!

Square Enix va a por todas en su intento de comprar Eidos.

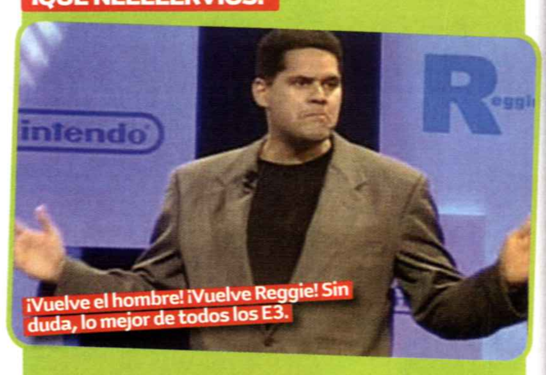
La empresa japonesa Square Enix, bien conocida por todos, parece haber superado ya todos sus problemas económicos, y ahora se preocupa por el crecimiento en occidente.
Para tal fin, está intentando hacerse con Eidos, con la cual ya tuvo buenas relaciones en el pasado con la distribución de sus juegos.

A priori, esto no tendría por qué ser malo, aunque hay que tener en cuenta que *Tomb Raider, Soul Reaver* o *Hitman* pasarían a ser propiedad de Square Enix. ¿Os imagináis a Lara Croft en el próximo *Kingdom Hearts,* junto a Cloud y el pato Donald? No sabemos si la idea nos gusta o nos aterroriza. Pero parece que las negociaciones van por buen camino, cuestión de días.



Entendemos tu cara de preocupación, Lara. Pero es por tu bien (esperamos)...

¡QUÉ NEEEEERVIOS!



¡Vuelve el hombre! ¡Vuelve Reggie! Sin duda, lo mejor de todos los E3.

E3 2009

El gran evento de los juegos empieza a calentar motores

Sí, puede parecer algo pronto todavía, pero no lo es tanto. Este año, el E3 está a la vuelta de la esquina, como quien dice, ya que ha adelantado mes y medio sus fechas: este año tendrá lugar entre el 2 y el 4 de junio en la ciudad de Los Ángeles, en Estados Unidos.

Ya se están confirmando las empresas que participarán en la edición de este año, que suman más de 50; casi nada. Entre ellas, están todas las grandes: Nintendo, Activision, Konami, Ubisoft, Square Enix, Capcom, Sega... Tampoco faltarán estudios menores, que intentarán hacerse un hueco en el mercado. Tiene pinta de que este año asistiremos a grandes bombazos. ¡Estad atentos!

¡INCANSABLES!

UN REGRESO MUY ESPERADO

El clásico *Adventure Island* salta a las 3D

Parece casi increíble que se haya mantenido ajeno a los saltos tecnológicos durante tanto tiempo, pero Mister Higgins vuelve a las consolas, y rodeado de unas 3D que pueden sentarle lo que se dice pero que muy bien (olvidad el remake de *Cube)*.

Hudson ha confirmado *Adventure Island: The Beginning* (no es por nada pero parece un remake de una peli de terror). En esta ocasión se conservará el avance lateral y sencillo del original, pero con el añadido de minijuegos variados, de patinaje o con estilo de FPS.
Por si fuera poco, parece que habrá ránkings online para competir con los mejores del mundo.

Ah, los recuerdos que nos trae ver estas imágenes. Esperemos que la nueva entrega esté a la altura.



EL HÉROE

EL DESTINO DE EL ZORRO

505 Games lanza una nueva aventura para Wii

No son pocos los aficionados a este personaje tan peculiar, asociado en los últimos años a la imagen de Antonio Banderas, pero que va mucho más allá en su mitología. Por eso mismo, es una buena noticia que llegue a nosotros un nuevo juego ambientado en sus aventuras.

Llega de la mano de 505 Games y se trata de un juego de acción y aventuras desarrollado por Pronto Games. Con textos completamente en español, tiene detalles muy atractivos pese a su aspecto sencillo, con una facilidad de juego que lo hace apto para los más pequeños de la casa. ¿Quién dijo que no teníamos grandes héroes en nuestras Wii?

Exigimos una satisfacción... ¡os retamos a un duelo!



Opinión



BLANCO Y NEGRO

La idea de hacer un videojuego en 3D y en blanco y negro, ha sido constantemente rechazada por la dificultad que supone la estructura de niveles y también por su escaso reclamo comercial. Pero ahí está *Madworld* para evidenciar que el mundo se equivocaba. Si bien han existido ejemplos de blanco y negro en la historia de los videojuegos –desde que existe el color– siempre han sido niveles integrados a modo de parches, utilizando el claroscuro como un recurso o recorte narrativo (flashbacks, censuras) y casi nunca como un estilo gráfico. Recuerdo la fase en blanco y negro de un juego de Garfield para Megadrive. Emulaba la ambientación de una antigua película de Drácula y era sencillamente genial, claro que también se trataba de un juego en 2D. Si buscamos paralelismos con la Historia del Arte encontraremos que los pintores también han preferido el color al blanco y negro, a pesar de que grandes nombres como Van Eyck, Picasso, Durero o Malevich



hicieron grandes obras en B/N. También ocurre algo parecido en el cine contemporáneo, salvo excepciones de temerarios como David Lynch, Darren Aronofsky –que ahora estrena *The Wrestler* pero su primera película (*Pi*) se rodó en blanco y negro– o Tarantino. *Madworld* es único y, gracias a él, seguro que en el futuro veremos más títulos en blanco y negro.

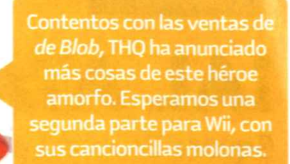
por ***Mario Fernández***

¡ALUVIÓN DE NOTICIAS!

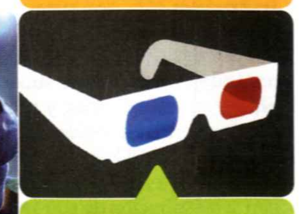
LAS COSILLAS QUE NOS TOPAMOS EN EL FONDO DEL BARRIL DE NOTICIAS



EA continúa dominando los juegos de mesa. *Trivial Pursuit* de Wii garantiza que tu hermana llore cuando le toque responder la del quesito de ciencias.



Contentos con las ventas de *de Blob*, THQ ha anunciado más cosas de este héroe amorfo. Esperamos una segunda parte para Wii, con sus cancioncillas molonas.

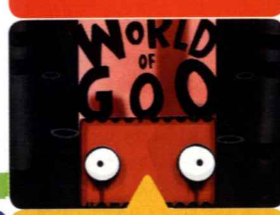


Data Design Interactive lanzan *Battle Rage*, el primer juego en 3D para Wii. Como el 3D de las gafas de 3D... no queremos esos gráficos.

Nintendo Japón sigue a lo Gran Hermano a través del Canal Wii Body Check. Enviará los datos de tu Wii Fit a médicos, que se pasarán el día riéndose.

Sega está trabajando en *Iron Man 2*. Mickey Rourke saldrá en la película. ¿Y si combinamos su cara con los toscos gráficos de *Iron Man*?... ¡Dios!





Más vale que *The Conduit* se ande con cuidado, porque los de Hudson van a lanzar el primer FPS para WiiWare, *Onslaught*.

El encantador *Let's Tap* de Yuji Naka estuvo a punto de salir en nuestro número anterior, y ahora está a punto de salir a finales de verano en el Reino Unido.

Force Unleashed y *Clone Wars* han sido reclutados para ayudar al desarrollo de la versión de Wii de Transformers: Revenge of the Fallen.

¿Quieres música gratuita e influenciada por Danny Elfman? Entonces te interesará saber que la banda sonora de *World of Goo* está disponible **online**



Russell Grant, hombre horóscopo, va a ponerle título a un próximo juego de DS. *Russell Grant's Astrology* predecirá tu futuro e incluirá minijuegos.





Amigos de NGamer: Barack Obama continúa su affaire con la Wii, hasta tenía una especialmente preparada en la fiesta de la Super Bowl. ¿Estará en el ala Oeste?



Todd Howard, de Bethesda, dice que su equipo puede ignorar fácilmente el desarrollo para Wii, ya que "es un juguete" y porque va orientada a otro público.

Se dice que el presidente de Nintendo, Satoru Iwata, va a dar la nota en el discurso que pronunciará en el Game Developers Conference de este año.

Más acción Lego en el juego *Lego Battles*. Mezclar distintos temas puede resolver la eterna pregunta: ¿quién ganaría entre un astronauta y un ninja?

Coronation St. va a tener su propio juego de DS. ¿Una idea? Usar el stylus para dibujar sonrisas en las tristes caras del reparto. ¡Ojo! Es de Mindscape.

Por fin han salido las cifras de venta de videojuegos de 2008, y *Mario Kart Wii* es el título más vendido. 8,94 millones de copias, una buena parte del pastel.





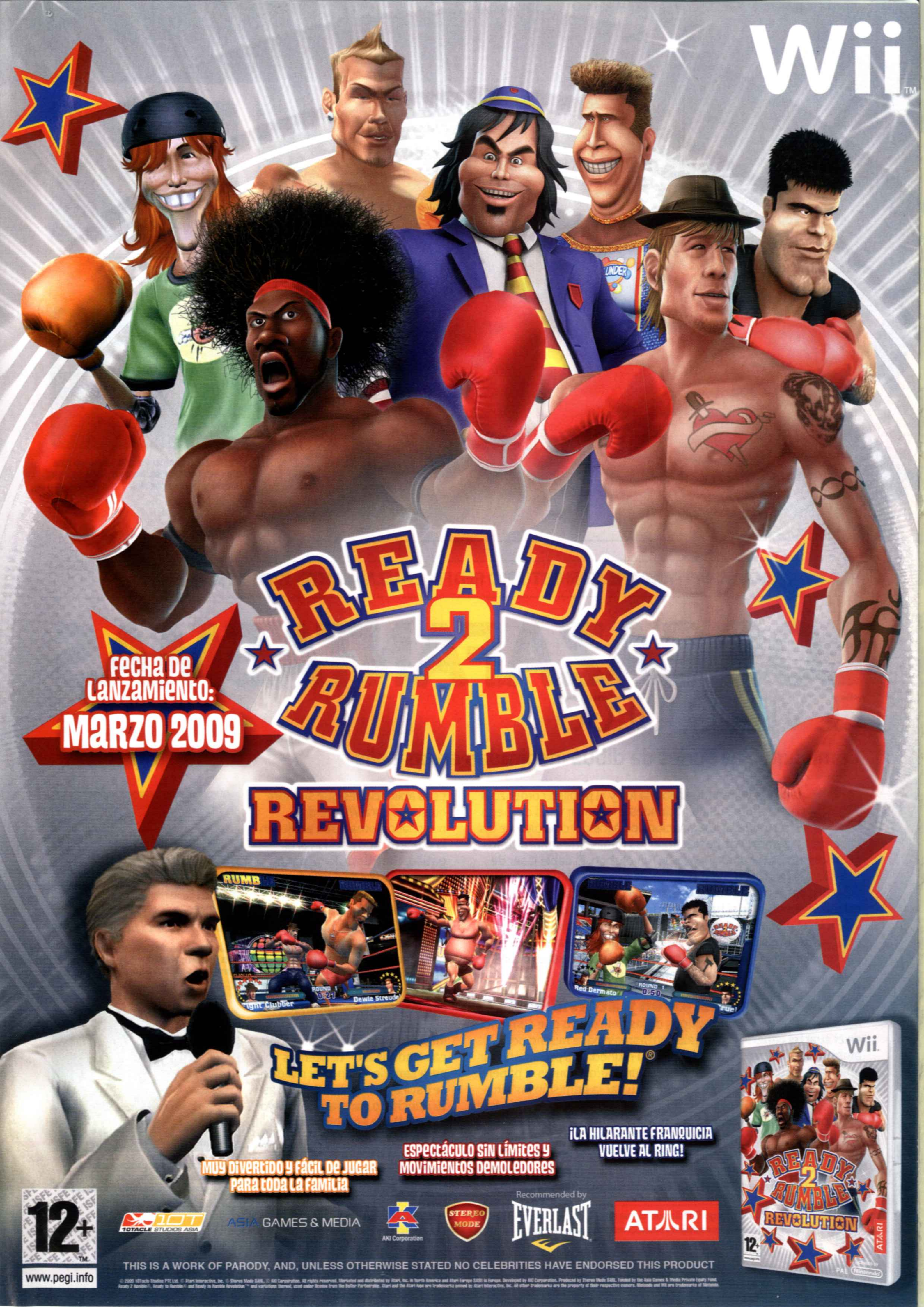
¿Recuerdas el canal japonés de Wii de impresión de fotos? ¿El que te permite encargar copias? Pues el servicio podría llegar a Europa.





Nintendo ha anunciado un juego de astronomía para DS sólo para Japón. *Starry Sky Navi* utiliza un periférico que calcula las estrellas que estás mirando.

El presidente de Activision, Robert Kotick, ha confirmado el *DJ Hero* (con un plato como periférico) para este año.


Wii
Fecha de lanzamiento:
MARZO 2009
READY 2 RUMBLE
REVOLUTION
LET'S GET READY TO RUMBLE!®
Muy divertido y fácil de jugar para toda la familia
Espectáculo sin límites y movimientos demoledores
¡La hilarante franquicia vuelve al ring!
12+
www.pegi.info
10TACLE STUDIOS ASIA
ASIA GAMES & MEDIA
AKI Corporation
STEREO MODE
Recommended by
EVERLAST
ATARI
THIS IS A WORK OF PARODY, AND, UNLESS OTHERWISE STATED NO CELEBRITIES HAVE ENDORSED THIS PRODUCT



¡Han "moqueado" a Egon! Si te pasa a ti, agita el nunchaco para desatascarte (o no podrás usar tu rayo).



Dereccchaa... arrrribbbaa... ¡Ahora! Capón y a la trampa. ¡No mires a la trampa!



Slimer es como un crío travieso que se escapa de casa. Lo que pasa es que vuela y tiene poderes.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** ATARI **ESTUDIO** RED FLY **LANZAMIENTO** 19 DE JUNIO

LOS CAZAFANTASMAS EL VIDEOJUEGO

Como aquellas series de dibus inspiradas en las pelis

Cuando el Wiimando salió a la luz y el público comenzó a comprender sus posibilidades e inventar usos de juego en su inquieta imaginación, los hijos del celuloide de los ochenta alzaron su voz destacando los filmes que seguro todos querríamos convertir en juegos de Revolution. El sable láser de *Star Wars*, la pistola Bond o el látigo de Indy eran buenas propuestas, pero una horda de parapsicólogos fracasados calculaba en silencio si había llegado el momento de volver a su infancia; el momento de volver a creerse que el rayo de protones existía, que lo tenían en casa, y que podrían manejarlo para poner paz en la ciudad y, de paso, soltar unos cuantos chistes malos sobre mocos. Su oportunidad parece cercana.

Se necesita chic@ joven y atrevid@

Sin duda, la música, los logotipos de las películas o que comiences en el cuartel general de los cazafantasmas[1] hace mucho por ambientar el retorno videojueguil a su mundo. Los protagonistas aparecen, y tú, para que no dejes de admirarlos, tomas el papel de un novato o novata que se tiene que currar la admisión en tan solicitada empresa. Obviamente, los fantasmas comienzan a liarla pronto para que con tu primera misión llegue la acción.

El nivel introductorio puede sugerir una aventura bastante usual, quitando los escenarios destructibles o el morbillo de los espíritus. Pero en el momento que aprendes a manejar el potencial del rayo de protones, el sistema de control lo convierte en una de esas aplicaciones que siempre quisimos para Wiimando y nunchaco. Toma nota: abajo, en la cruceta, activa el rayo. El gatillo, claro está, lo dispara. Tiene su barra de duración, con el mando apuntas a la tele y con C puedes fijar la cámara en un objetivo. Ahora piensa en el fantasma de turno, moviéndose por todo el escenario. Tu rayo lo va debilitando mientras corres con la palanca, esquivando sus ataques. Tus compañeros lo intentan inmovilizar y si alguno cae "moqueado" te acercas para sanarle. Cuando el maldito se está algo más quieto, agitas tu nunchaco para lanzar el rayo captor. Pelea enrabietado y le procuras ganar en una secuencia tirando del puntero hacia el lado indicado. ¡Ya lo tienes a tiro! Ahora dale contra



La sucesión de cameos[2] comienza con la siempre pedante y encantadora Janine. Habrá sorpresas.



¿Te gustaría ser protagonista? Pues serás ese del fondo. Rubio, torpe y genérico, como Gudjohnsen.



1 Hace de "HUB" del juego. Podrás seleccionar misión, gestionar perfiles y extras o curiosear un rato, entre otras cosas.
2 No dejarán de surgir personajes y situaciones de las películas. Los primeros ya hablan en perfecto castellano.



EL-ARTE DE MIEDO

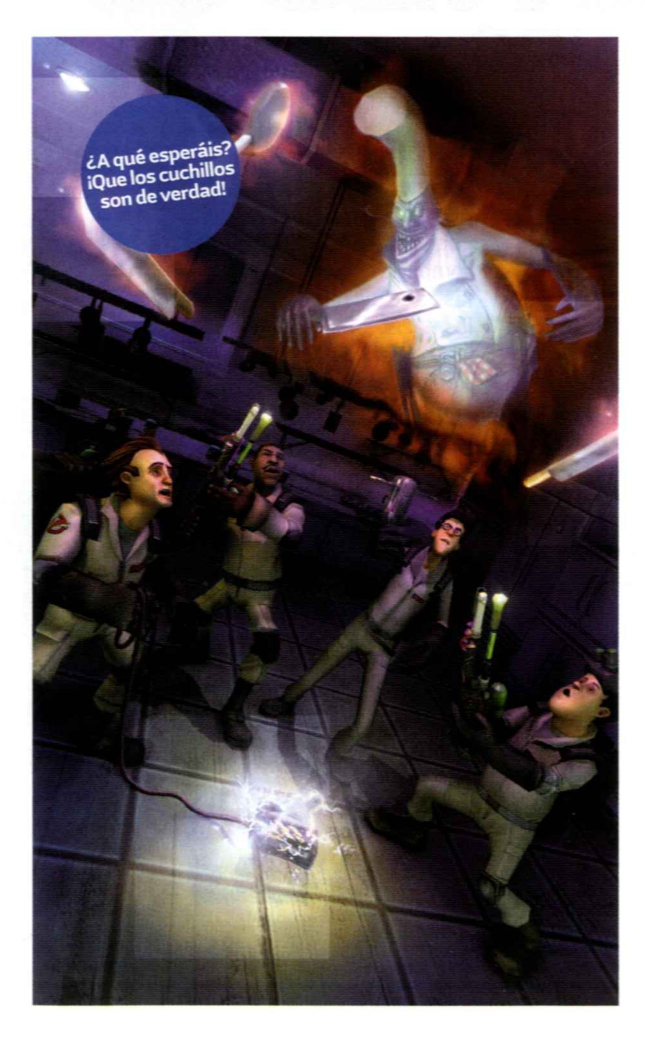


De cuando las cejas de Bill Murray se arquearon de más



Para volver a esa infancia devora-VHS no necesitábamos que convirtieran a nuestros héroes en caricaturas –contando con que los personajes, el guión o el estilo de la serie ya sabían hacer de *Cazafantasmas* una comedia irresistible–. Pero, por eso mismo, preferimos cargar con el estilo cartoon si al menos lo demás mantiene el humor característico con algo de criterio. Y lo poco que hemos visto parece seguir sus directrices y no dejarse caer demasiado en esos dibujos animados facilones.
¡Ojalá no acabe así finalmente!

"EL RAYO DE PROTONES ES UNA DE ESAS APLICACIONES QUE SIEMPRE QUISIMOS PARA WiiMANDO Y NUNCHACO"



¿A qué esperáis? ¡Que los cuchillos son de verdad!

el suelo para dejarlo grogui y, si no lo has hecho antes, haz un gesto de bolos para lanzar la trampa con la mano izquierda. Acércalo en el espacio al haz y has cazado tu primer fantasma. Bienvenido al tajo y a la primera prueba con una mecánica divertidísima.

Por suerte, las bondades del rayo no se quedan ahí, y el ingenio de los diseñadores parece conseguir dar variedad e interés a ese juego típico enmascarado. Por ejemplo, cual Samus Aran, se pueden ir escaneando zonas moqueadas para obtener información, leer entes que están a la distancia apropiada o usar un radar de detección de actividad paranormal. También se mueven objetos como si jugáramos a *Eledees*, y las posibilidades se multiplican: en una batalla en la cocina de un hotel tuvimos que golpear con una batería a un fantasma eléctrico para descargarlo. Otras veces retiramos obstáculos o encajamos objetos en lugares clave.

¿Espíritus?

Sería una fantasmada juzgar el acabado visual del juego con una versión aún más verde que Slimer[3], sobre todo teniendo en cuenta que el desarrollo corre a cargo de Red Fly, nada menos que el estudio que convirtió en bello el extraño mundo de los *Mushroom Men*.

Además, en nuestra valoración final contará mucho el funcionamiento del modo cooperativo para dos (a pantalla partida), otro toque exclusivo para alargar la historia.

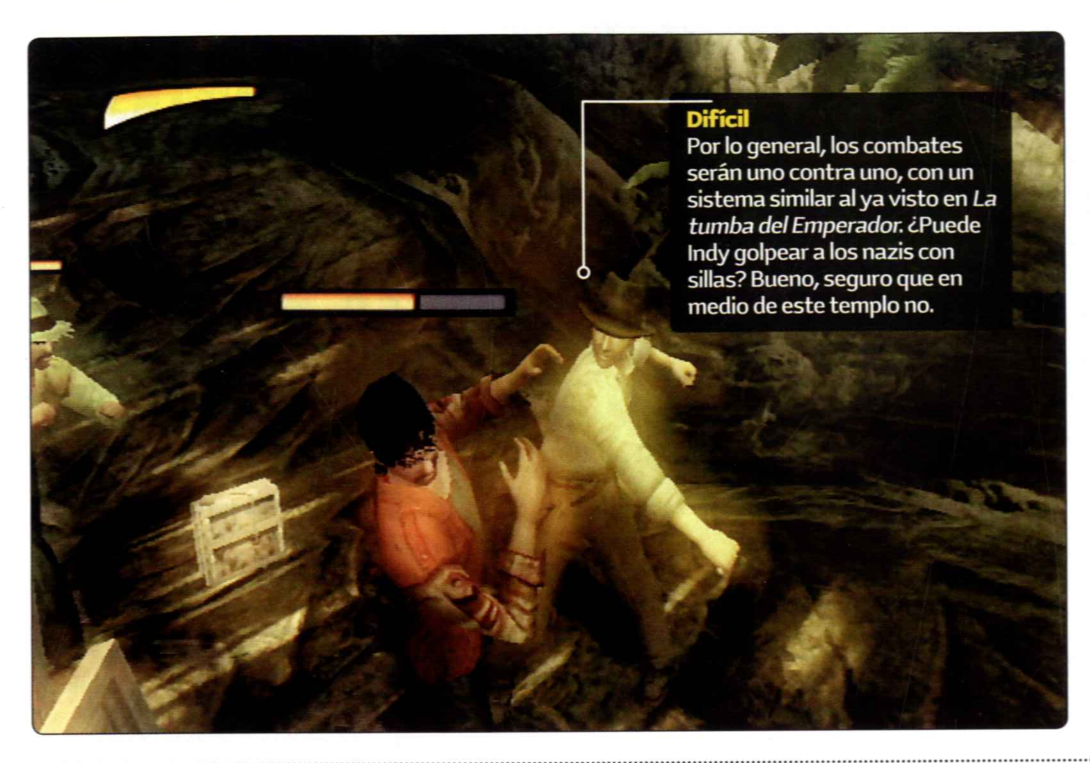
Si *Cazafantasmas* consigue ponerse guapo para el lanzamiento, y si sus ideas y puzles para el mando evolucionan en la línea de los primeros compases, ya podéis ir recuperando vuestra vieja colección de calcomanías.



No me digas que hay un pico de actividad... ¿No tendrá que ver ese granuja que tienes delante? ¡Dale duro, pipiolo!



3 Paciencia, como el juego sale el 19 de junio, tenéis tiempo para revisar las películas (esta historia continúa como tercera parte) y poner al día a los neófitos.





Con un movimiento del Wiimando, lo agarramos del tobillo; sería la gloria si tirando hacia atrás cae al suelo.



Cuando los Hot Sets™ nos fallen, nos quedará "hacerles cosquillas en el cuello".

PLATAFORMA Wii/DS **DISTRIBUYE** LUCASARTS **ESTUDIO** A2M **LANZAMIENTO** PRIMAVERA 2009

INDIANA JONES AND THE STAFF OF KINGS

Un nuevo y peligroso juego de Indy. ¡Viva!

Pi piri piii, pi pi riii... Jo, pero cómo nos gusta la banda sonora de Indy, obra de John Williams. No sólo por lo pegadiza que es, ojo, sino porque es la tonadilla previa a que comience la magia.

Pero no nos liemos, y vayamos al grano: las pantallas de estas páginas no son gran cosa. Los escenarios están descoloridos, las animaciones provocan que se confunda a Harrison Ford con Danny DeVito, y esos bordes lucen excesivos dientes de sierra. Las cuchillas giratorias que guardan el Grial no son nada, Indy podría cortarse contra esos polígonos.

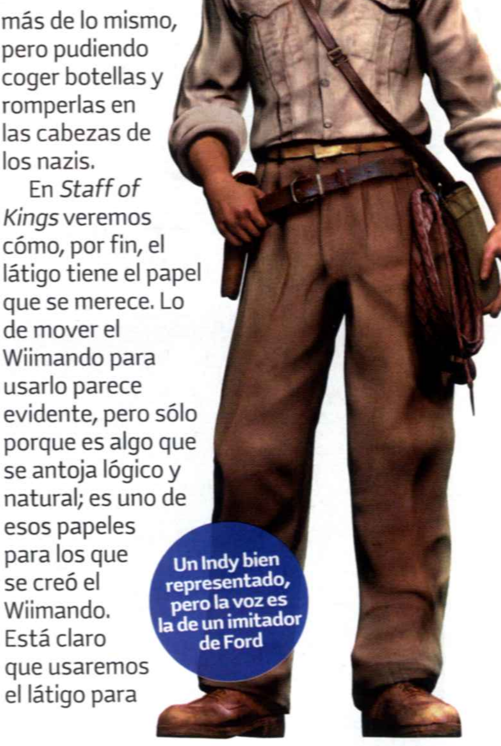
Pero, ¿acaso no es ese el estilo Indy? ¿Quién es Indiana Jones sino un profesor de aspecto pobre que, una y otra vez, nos demuestra que tiene mucha garra? Quejarse del apartado gráfico sería como decir que preferimos a Jude Law en vez de a Ford para el papel de Indy. Semejante blasfemia no hace justicia ni a las películas ni a los juegos. Dicho esto, LucasArts ha preferido no utilizar al Ford de *La Calavera de Cristal,* en toda su gloria geriátrica, sino utilizar una versión más joven; el juego está ambientado en 1939, un año después de *La Última Cruzada*.

El niño del látigo

Con Sean Connery de vuelta en casa, con sus heridas de bala curadas gracias al agua mágica del Grial, Jones Jr. puede volver a salir en busca de aventuras. Está buscando el Bastón de Moisés (el palo milagroso que utilizó para separar las aguas del mar Rojo), al igual que Magnus Voller (jo, con ese nombre, sus padres lo condenaron a ser malo). No podía faltar un avión trazando líneas rojas por todo el planeta; en nuestra búsqueda, viajaremos a San Francisco[1], Panamá y Turquía[2].

Sorprendentemente, *King* tiene un pedigrí jugable decente, siguiendo lo visto en *Indiana Jones and the Infernal Machine* (un juego que, en nuestra opinión, está por encima de muchas, o todas, de las aventuras de Lara Croft) y en *Indiana Jones y La tumba del Emperador* para PS2/ Xbox[3]. Salvo por una sección imposible de rafting, *Infernal Machine* nos ofrecía un balance perfecto de puzles, peleas y plataformas; *Tumba del Emperador* era más de lo mismo, pero pudiendo coger botellas y romperlas en las cabezas de los nazis.

En *Staff of Kings* veremos cómo, por fin, el látigo tiene el papel que se merece. Lo de mover el Wiimando para usarlo parece evidente, pero sólo porque es algo que se antoja lógico y natural; es uno de esos papeles para los que se creó el Wiimando. Está claro que usaremos el látigo para

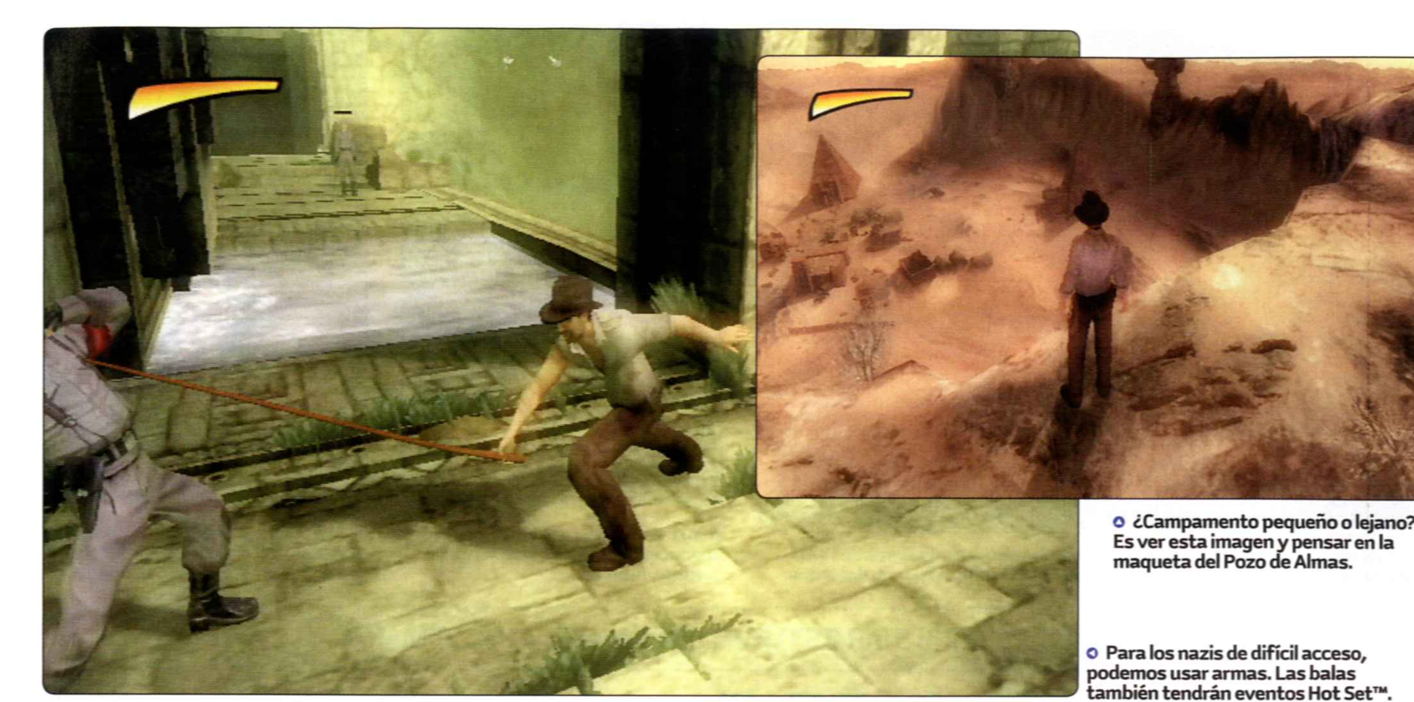


Un Indy bien representado, pero la voz es la de un imitador de Ford



1 El tráiler comienza en un bar de San Francisco de nombre Lao Che's Cocktails; un guiño al gánster chino que envenena a Jones al principio de *El Templo Maldito*. **2** ¡Qué tonto! Si en 2002 dijeron que el bastón estaba en Birmingham. **3** Nos preocupa que A2M son los responsables de varias licencias: *Iron Man* para Wii, *Ant Bully, Monster House*...





¿Campamento pequeño o lejano? Es ver esta imagen y pensar en la maqueta del Pozo de Almas.

Para los nazis de difícil acceso, podemos usar armas. Las balas también tendrán eventos Hot Set™.

balancearnos y para movernos por las ruinas, así como para resolver los puzles del juego. No tardaréis en olvidar el gancho de Lara (que viene a ser el látigo de la generación iPod).

Para A2M, lo más importante son los nuevos entornos Hot Set™; es decir, oportunidades de ataque que dependen del contexto. Si vemos un símbolo de látigo, es hora de acabar el combate al más puro estilo Hollywood.

El espíritu cinematográfico está presente en todo el juego. En las secciones de vehículos tendremos biplanos que pilotar, una sección de rafting, y una persecución en elefante a través de un mercado de Estambul. Igual que el nivel del tanque de *GoldenEye*, pero con más trompas. Por si todo esto no fuese suficiente para ofrecer más acción que la trilogía original, también tendremos carreras a pie atravesando templos que se inundan y monasterios que se vienen abajo, recordando la secuencia inicial de *El Arca Perdida*, con movimientos del Wiimando a modo de QTE.

Tanto *Infernal Machine* como *Tumba del Emperador* eran aventuras que nos dejaban sin aliento, pero *Staff of Kings* pretende ir más allá. Además, se nos ha prometido un modo cooperativo, que será una aventura completamente diferente, no perteneciente al modo para un jugador. ¿Quién será ese segundo personaje? Apostamos a que será Sallah, una egipcia con fez, o el señor Henry Jones padre, aunque nos encantaría que este modo fuese un simulador de museos protagonizado por Marcus Brody.

Sería todo un regalo para los aficionados, pero *Staff of Kings* no escatima en guiños. Tal vez, lo más emocionante no tenga que ver con el propio juego, sino con un extra. No hablamos de galerías de arte conceptual, sino de un juego completo: la aventura gráfica clásica de LucasArts, *Fate of Atlantis*. Una de las mejores obras del género, que justifica por sí sola la compra de *Staff of Kings*, independientemente de lo bueno que sea el juego.

Ya sea con aspecto de sprite de 1992, o en las 3D de 2009, Indiana Jones es la aventura personificada.

"SI VEMOS UN SÍMBOLO DE LÁTIGO, ES HORA DE ACABAR EL COMBATE AL ESTILO HOLLYWOOD"



Los extras se desbloquean encontrando artefactos ocultos. *Fate of Atlantis* tiene minijuegos.



No le quedarán tan bien los pantalones cortos, pero Indy no tiene nada que envidiar a Lara Croft.

EL EXTRA SOÑADO

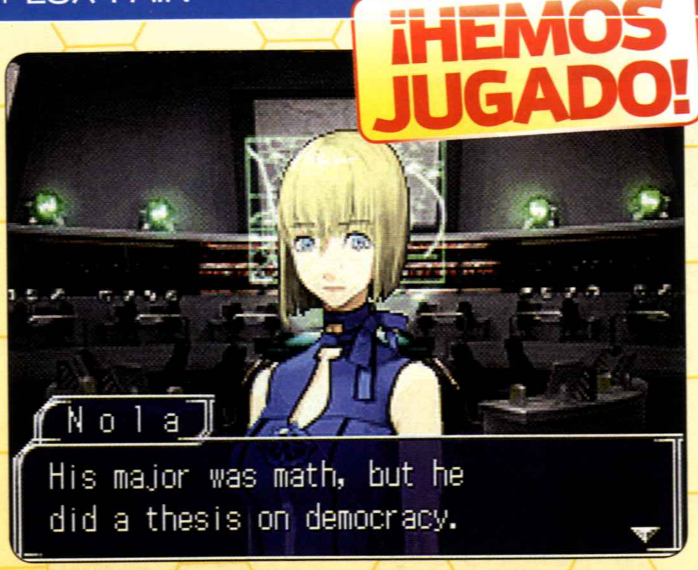
COMBINAR Indy retro CON gran sonrisa

¿Queréis una obra maestra de las aventuras gráficas? Pues aquí la tenéis. Ramón recuerda: "La primera vez que tuve *Fate of Atlantis* fue en una Amiga 500; era un juego que ocupaba 13 disquetes. *Atlantis* me asombró por su grandiosidad: existen tres modo de afrontar el juego (usando la inteligencia, los puños, o cooperativo), y cada uno cambia radicalmente la experiencia. Los guionistas consiguieron crear un gran vínculo entre Indy y Sophia Hapgood. Posteriormente saldría una versión en CD-ROM con voces. Sea cual sea la que incluyen, será bienvenida".

Siempre quisimos ver "Nazi que lleva un arma" en los créditos de una película. O el de "tipo en la multitud".



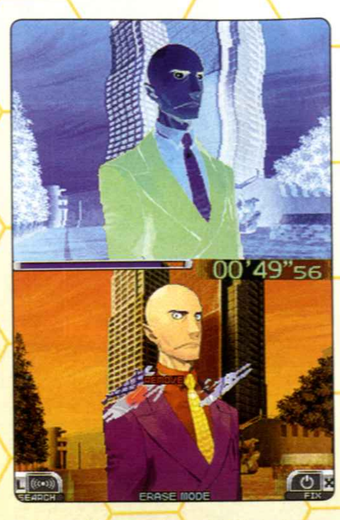
¡HEMOS JUGADO!



Los diálogos van desde los tecnicismos de nuestros compañeros de FORT hasta las tonterías de los alumnos de la escuela Kisaragi. Algunos, doblados.



Yuzi es el cibercafé local. El principio gira en torno a un pacto suicida vía email.



Al analizar la cabeza de Yamato, veremos que sólo piensa en "armas" y "niños horribles". Sumad dos y dos.

PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** RISING STAR **ESTUDIO** KILLAWARE **LANZ.** 27 MARZO

LUX-PAIN

¡Suicidios! ¡Niños muertos! Casi, casi como *Nintendogs 2*...

He aquí un clásico dilema para un avance de videojuego: ¿cuánto se puede desvelar? Lograr el equilibrio entre los detalles y los "spoilers" es complejo; pero *Lux-Pain* necesita esos destripes. Tomad aire: somos un agente de FORT, que persigue a Silent, un invasor psicológico que inspira pensamientos homicidas a sus huéspedes. Para seguirle el rastro, utilizaremos sondas mentales.

¡Sal de mi cabeza!

¿Incomprensible? Sin duda. Pero nos encontramos todavía en el prólogo, lleno de asesinatos de mascotas y desconcierto. También sirve de tutorial para Sigma la habilidad de analizar los recuerdos que ha dejado Silent. Este análisis se lleva a cabo como si fuese un juego de excavación (ver "Hagamos un sondeo"), y no sólo nos ofrece una forma única de ver una aventura de texto, sino que, además, nuestra habilidad para llegar al meollo de la cuestión podría alterar el desarrollo de la historia.

Afortunadamente, una vez termina la noche en la que se ambienta el prólogo, el juego vuelve a empezar. Tendremos a nuestra disposición un muy necesario glosario, y el ritmo se relaja mientras nuestro héroe, un estudiante y agente secreto llamado Atsuki, se dedica a la vida escolar y a hablar con la gente del lugar en busca de pistas sobre gusanos mentales. Con ese enfoque moderno (al móvil nos llegarán mensajes románticos y pistas de foros de internet), tiene el mismo estilo adulto que *The World Ends with You*[1].

Gracias a su estilo anime y a la adaptación a nuestro mercado, tiene pinta de ser un título imprescindible para los amantes de lo japonés.

¿Los personajes de anime van a tiendas de ropa especiales?

HAGAMOS UN SONDEO

Cómo remediar un problema de parásitos mentales



EXTRACCIÓN

En la pantalla superior veremos las sombras de Silent, y con el lápiz descubrimos la realidad. ¿Veis el parásito? Sacadlo de ahí.



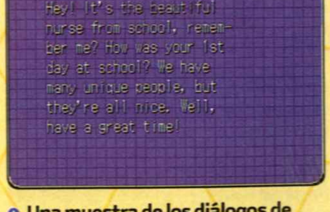
IMPRENTA

Por sí solo, el parásito no tiene razón de ser. Deberemos volver a meterlo en la víctima, para descubrir qué implica...



MOLESTIAS

¿Y qué implica? Pues un montón de palabras incoherentes por la pantalla, mientras pasan cosas en el fondo. Da miedo.



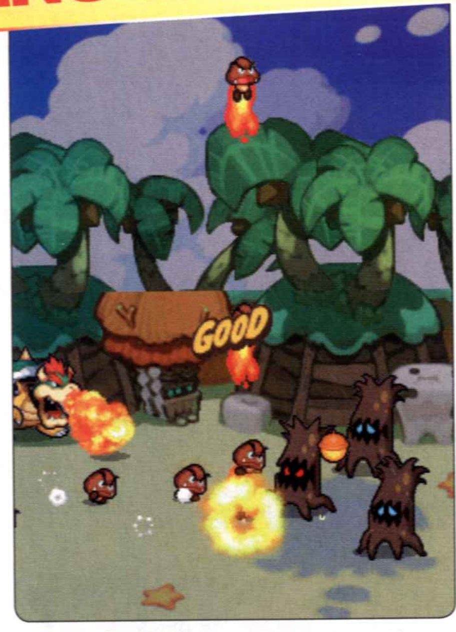
Una muestra de los diálogos de *Lux-Pain* en inglés. A ver si llega en español con la misma calidad.



1 Nos recuerda a las series *Boogiepop Phantom* y *Lain*.


NINTENDO DS
"Un juego único. No encontrarás nada igual"
NGamer
DISGAEA DS
Nintendo DS™ Lite
¡LLEGÓ LA HORA DE LUCHAR POR TUS DERECHOS!
¡Acompaña al Príncipe Laharl y su estrafalario grupo de colgados mientras lucha por dominar el Inframundo definitivamente!
12+
www.pegi.info
SQUARE ENIX.
www.disgaeagame.com
NIS Europe
© 2003-2009 NIPPON ICHI SOFTWARE INC. © 2009 NIS Europe, Inc. Todos los derechos reservados. Disgaea es una marca registrada de NIPPON ICHI SOFTWARE INC. SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Holdings Co., Ltd. NINTENDO DS IS A REGISTERED TRADEMARK OF NINTENDO.

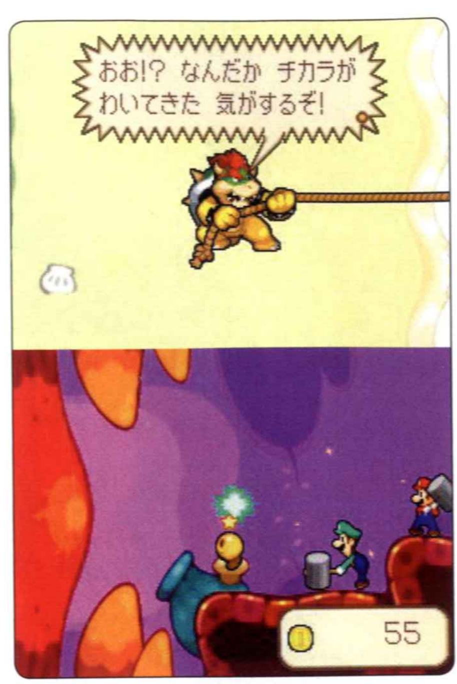
¡NUEVOS DATOS!



Las armas de Bowser serán sus puños y el fuego; pero tendrá poderes reales para invocar a sus fieles servidores. ¡Escuadrón Goomba, al ataque!



¿Creéis que vuestro cuerpo cambia de forma cada vez que bebéis algo? Por eso crecemos unos centímetros cada vez que tomamos Nestea.



Este bicho amarillo es nuestro guía en el interior de Bowser. Qué raro es Bowser, que se traga a un personaje que lo sabe todo sobre su cuerpo. Mejor.

PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** ALPHADREAM **LANZAMIENTO** 2009

MARIO & LUIGI RPG 3

Mario y Luigi reducen su tamaño para un viaje "interior"



Jo, es la mejor pose de pasotismo que hayamos visto nunca

Habéis visto la película *El Chip Prodigioso?* En ella, Dennis Quaid se veía reducido a un tamaño microscópico y, por error, le inyectaban en Martin Short; una vez dentro, intentaría no matar a su asustado huésped. Cambiad a Dennis Quaid por los hermanos Mario y a Martin Short por Bowser; eso es *Mario & Luigi RPG 3.*

Los detalles del argumento son escasos todavía, pero sabemos algo: el Reino Champiñón sufre una plaga de gigantismo, que convierte a los Toads en una especie de bola de aire a lo Kirby, y Mario debe convertirse en Jack Bauer para acabar con los terroristas biológicos. En este preciso momento llega Bowser y se traga a la mitad de la corte real de Peach.

Desatascando arterias

Ver cómo los hermanos se abren camino por los intestinos de Bowser no hubiese sido gran cosa, pero AlphaDream han retocado el aspecto cooperativo de *Partners in Time*. En aquel juego, cuatro personajes se dividían en dos equipos en las dos pantallas de DS; aquí, las pantallas se dividen entre el interior y el exterior de Bowser. Por ejemplo, dentro de la garganta de Bowser, Mario y Luigi superan plataformas 2D y chocan contra un trozo de hueso. En el exterior, Bowser busca una fuente para beber. Volviendo al interior, el agua fluirá garganta abajo, provocando que los bloques floten y que Mario y Luigi puedan bucear. Pero no será agua todo lo que baje por esa garganta: Bowser puede tragarse a los enemigos a los que no quiere enfrentarse, debiendo acabar con ellos Mario y Luigi desde el interior.

Bowser es idiota. Si tienes dos hombrecillos con martillos, flores de fuego y caparazones verdes en tu interior, ¿de verdad te interesa ponerles de mal humor? Es decir, si Mario y Luigi golpean un nervio dentro de Bowser, éste lo va a notar.

Bowser hace cosas heroicas gracias a la sugestión interna. Por ejemplo, Floruga reta a Bowser a un concurso de comer zanahorias. Para sacarla de la tierra, los fontaneros golpean los músculos de Bowser con un

1 De hecho, Ramón lo hace. Un día, el médico le dijo que tenía una bacteria en el estómago, y el muy tonto le ha cogido cariño y la cuida. Se llama Ramona, y creemos que es la fuente de sus superpoderes.



Al igual que en todos los Mario RPG desde los tiempos de SNES, pulsar el botón de ataque justo antes de golpear al enemigo incrementa el daño infligido.



Del mismo modo, pulsar el botón en el momento preciso en que el enemigo nos golpea puede servir para reducir el daño recibido, o incluso contraatacar.

STYLUS MORTAL



El lápiz táctil de la DS ofrece nuevas oportunidades de ataque durante los combates. Al invocar un ejército de Goombas, podemos controlarlos como si fuese un *Command & Conquer*. Si llamamos a los Magikoopas, usamos sus habilidades. En la defensa, movemos el caparazón de Bowser para devolver el golpe al atacante.

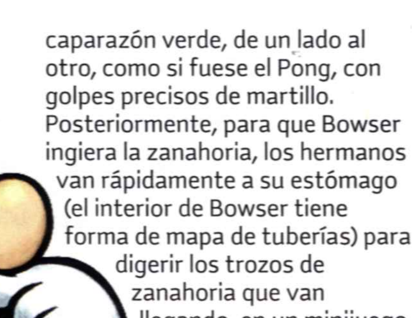
"BOWSER SE TRAGA A LOS ENEMIGOS, DEBIENDO ACABAR CON ELLOS MARIO Y LUIGI DESDE EL INTERIOR"

Para no caerse de las plataformas móviles, Bowser deberá acabar con todos los obstáculos.



Las animaciones de los personajes son mucho más suaves; el puñetazo de Bowser es de lo mejor.

Regresan todos los movimientos cooperativos, como el hermanocóptero.



Ya va siendo hora de comprar un pantalón de tu talla...

caparazón verde, de un lado al otro, como si fuese el Pong, con golpes precisos de martillo. Posteriormente, para que Bowser ingiera la zanahoria, los hermanos van rápidamente a su estómago (el interior de Bowser tiene forma de mapa de tuberías) para digerir los trozos de zanahoria que van llegando, en un minijuego con el lápiz táctil. Es una gran representación de la digestión. A partir de ahora, estaréis pendientes de vuestro estómago, para ver si oís pasos de hombrecillos[1].

Tiene agallas

La sofisticación conceptual de estas secciones anatómicas es muy satisfactoria. Teníamos reservas sobre el diseño 2D del interior de Bowser (se mantiene muy anclado en el estilo de GBA), pero lo que han logrado es asombroso. Regresa también un firme sistema de combate (combates por turnos, pulsando botones en el momento correcto para magnificar el daño), aunque con el apoyo del lápiz táctil en esta ocasión.

Tampoco faltarán las batallas contra castillos. Si en *Super Mario Bros* Mario entraba en el fuerte y lo detonaba desde el interior, Bowser prefiere un combate cuerpo a cuerpo, adquiriendo un tamaño tan gigantesco que tendremos que girar la DS 90 grados para que quepa en pantalla. Movemos sus extremidades para que pegue puñetazos, dirigimos las llamas, y soplamos en el micrófono para inundar la pantalla de fuego. Todo esto es una delicia visual.

Suena raro lo de mandar a Mario y Luigi a una extremidad, pero es algo imaginativo, encantador y muy divertido. ¿Su mejor RPG hasta la fecha?



Los Toads engullidos montarán una tienda en el interior de Bowser; ideal para comprar mejoras de habilidades y objetos.

PLATAFORMA Wii/DS **DISTRIBUYE** KOCH MEDIA **ESTUDIO** IO INTERACTIVE **LANZAMIENTO** SEPTIEMBRE

¡NUEVO JUEGO!

Mi martillo y yo
Futo golpea a un grupo de adorables enemigos. Tranquilos, aquí nadie se hace daño.

MINI NINJAS

Pequeños, pero mortíferos...

De los creadores de *Hitman*". Ha bastado con eso para llamar nuestra atención, y nos dirigimos a la sede de Io Interactive en Copenhague, para ver de qué iba todo esto. *Mini Ninjas* supone la primera vez que la empresa ofrece algo distinto a los espías y la violencia realista. Sí, llevaremos con nosotros casi siempre armas de metal, pero no llegamos a matar a nadie de verdad. Hasta el motor, el mismo de sus títulos más realistas, se adapta a un estilo visual de dibujos animados.

El juego está ambientado en el Japón feudal, donde un malvado samurái regresa para intentar conquistar el mundo. Para tal fin usará la magia Kuji, desde su nueva guarida secreta, para acabar con la naturaleza. Los ninjas protagonistas se percataron de todo por la desaparición de los animales de los bosques, por varios desastres naturales y por el aura maligna que emanaba del misterioso Volcán Perdido. Un ninja anciano mandaría a su mejor hombre a investigar, pero éste no regresaría nunca, como tampoco lo hicieron la segunda, tercera y cuarta opciones. Ya sólo le quedan disponibles Hiro, un aprendiz que todavía está muy verde, y Futo, su amigo gordinflón. El anciano manda a esta pareja a cumplir la misma misión en la que fracasaron sus mejores alumnos.

Como cabría esperar, Hiro resultará ser "el elegido", y Futo el apoyo ideal. Controlaremos a ambos durante toda la aventura, que según los encargados durará unas 12 horas; una cifra que variará según el tiempo que invierta cada jugador buscando zonas secretas y objetos ocultos.

Básicamente, *Mini Ninjas* es un juego de lucha 3D en el que las oleadas de enemigos hacen cola para recibir las palizas de nuestros protagonistas. Hay detalles de exploración e infiltración, pero la mayor parte del juego se basa en realizar combos imposibles de detener para acabar con las tropas enemigas.

Nuestro enemigo ha convertido a todos los animales en criaturas feroces que le siguen fielmente. Tras liberarlos, se quedarán vagando por el terreno e Hiro podrá controlarlos, utilizando las habilidades especiales de los animales para explorar el entorno. Cuanto más grande el enemigo, mayor el animal que esconde en su interior.





Otra alternativa para este enfrentamiento es que Hiro pase escondido en la hierba y evite a todos los enemigos. Pero ¿dónde estaría la gracia?



¡Vaya, qué mazorca más grande! No me darás un poquito, ¿verdad?

Hiro es un personaje muy poderoso, con una estatura que le permite esconderse en la hierba alta sin ayuda de los animales, y en cuanto consiga los rollos de las técnicas, podrá llevar a cabo grandes ataques, algunos de los cuales pueden llegar a requerir que hagamos uso del sensor de movimiento del Wiimando.

Por su parte, Futo estará ahí, esperando a que le llamemos cuando haga falta destrozar algo. Carece de los poderes mágicos de Hiro, pero cuenta con un martillo que se convierte en la clave para acabar con los rivales de tamaño más importante. Es posible llamar a Futo, empezar a golpear, cambiar a Hiro y completar el combo.

Equipo ninja

Según avancemos, podremos rescatar a los cuatro ninjas que partieron antes que nosotros, capturados por el samurái malvado. Serán personajes jugables, igual que Futo, cada uno con su propio estilo de combate y habilidades especiales. Pero Hiro seguirá siendo el más poderoso, y el único que podrá utilizar a los animales, así que su uso se limitará a la curiosidad de ver qué golpes son capaces de realizar. Eso sí, pueden resultar muy útiles durante los combates contra jefes finales, aunque sólo hemos visto a uno. Habrá que esperar a ver si nuestra corazonada es acertada.

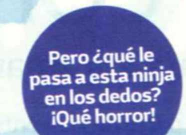
El primer jefe es un gigantesco guerrero con armadura y una espada enorme. Los ataques de Hiro no le hacen nada y no podemos jugar con Futo en esta sección. Toca usar la cabeza para acabar con este hercúleo rival. Cuando el jefe se cabree por no ser capaz de acertarnos, realizará un ataque más fuerte; si le engañamos para que se acerque a uno de los pilares que sujetan el techo, se quedará atascado y podremos subirnos encima de él y golpear su punto débil. Vaya, como una versión colorista de *Shadow of the Colossus*.

Minijugadores

Mini Ninjas es un juego orientado a un público mucho más joven del que conocía lo; pero no por eso lo han descuidado. La banda sonora es completamente orquestal, y los soldados se gritan órdenes de todo tipo y cantan en japonés mientras marchan.

Los jugadores con experiencia se toparán con muchas cosas pensadas para ellos. Los propios desarrolladores citan a la franquicia *Zelda* como su principal fuente de inspiración. Durante nuestra breve demo del juego, sólo hemos visto la acción y los combates, pero esperamos que haya puzles y lugares interesantes que nos hagan desviarnos del camino principal para investigar.

Los gráficos son muy buenos en la versión Wii, con los mismos niveles y jugabilidad que la de Xbox 360. El Wiimando es un punto a favor para el uso de las magias, y a buen seguro tendrá más usos prácticos. Os mantendremos informados hasta el lanzamiento del juego, en septiembre.





PINCHA, CORTA

Cómo divertirse con mortíferas armas ninja...

¿AUTÉNTICAS?

Según dicen, el juego tendrá auténticas armas ninja, como espadas y shurikens. Recordamos los tiempos en los que hasta el más ligero atisbo de un ninja era motivo de censura para un juego; como en *Soul Calibur* en Reino Unido.








Un cómodo camarote y calcetines dentro del inventario.


Creo que no llevamos la ropa adecuada para meternos en la piscina.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** KOCH MEDIA **ESTUDIO** KEEN GAMES **LANZAMIENTO** PRIMAVERA 2009

SECRET FILES 2
PURITAS CORDIS

Misterios y desafíos para los amantes de los puzles

Puritas Cordis[1] es la segunda parte de la aventura gráfica *Secret Files: Tunguska*. Esto significa que vuelven los puzles enrevesados, los inventarios plagados de objetos inverosímiles y las tramas de misterio.

Por un lado tenemos grandes escenarios, muy detallados y bonitos. Por el otro, muchos elementos que podrían resultar útiles, como lo son los otros personajes con los que interactuaremos, que parecen pegados sobre el entorno. El resultado es muy irregular.

De igual forma, a estas alturas uno se pregunta por qué las animaciones a la hora de usar los objetos siguen siendo tan limitadas. De acuerdo que no se puede presentar a la protagonista acarreando un cubo con una fregona, la parte superior de un bikini y unas cuantas bolas de mazapán, pero a la hora de usar la fregona para limpiar una claraboya, por favor, que no se nos muestre un palo rojo pixelado sin detalle ninguno.

Point & Click

La interfaz resulta muy clara y pragmática. Por lo normal no veremos ningún elemento en pantalla que nos indique que estamos jugando (salvo el puntero, claro está). Un simple botón servirá para mostrar en pantalla todos los elementos susceptibles de ser examinados o cogidos del escenario. Por otra parte, facilita mucho la mecánica de juego; en vuestra mano está decidir si os gusta o no. Otro botón servirá para desplegar nuestro inventario para usar o combinar objetos. Lo demás ya depende de capacidades deductivas y corazonadas.

Lo más destacable de *Puritas Cordis* es su trama. Engancha desde el principio y está muy bien contada. Retoma el espíritu de conspiraciones relacionando la arqueología con personajes bien construidos.

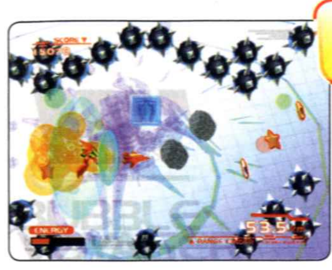
¿Novedad con espíritu clásico? Puede convencer a los más puristas[2] del género.

LUGARES EXÓTICOS

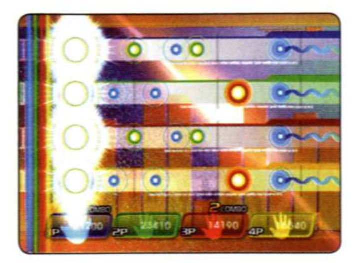
A lo largo de nuestra aventura no sólo visitaremos lugares civilizados con edificios modernos, sino que nos veremos arrastrados a una playa, selvas y antiguos templos olvidados. La trama se va complicando cada vez más y nos mantendrá en vilo todo el tiempo. ¡Y todo por unos manuscritos!


Recién naufragados y con un aspecto estupendo. ¡Eso es lo que se dice estilo!


1 En latín "Los Puros de Corazón". ¿Quién decía que los videojuegos no enseñaban nada? 2 ¡Perdón, perdón, perdón!



Bubble Voyager, shooter a cuatro con robots flotantes y poligonacos. ¿Hemos hablado ya de Rhythm Tap?



Auguramos que Rhythm Tap puede volvernos locos con su discoteca[2] a golpes y su velocidad endiablada.

¡HEMOS JUGADO!



Variedad. Hay unas veinte pantallas en Tap Runner y Silent Blocks. Ojalá haya 289.381,5 en Rhythm Tap.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** SEGA **ESTUDIO** PROPE **LANZAMIENTO** VERANO 2009

LET'S TAP

Se venden sonrisas en caja

Yuji Naka y los talentos de Prope han sido capaces de dejarnos enganchados a *Let's Tap* con solo unas partidas a dos de sus cinco juegos. Como el que prueba *Wii Sports* o *Wii Play* por vez primera, el título de SEGA podría despertar el interés de cualquiera sólo por su interfaz de juego[1]. Una vez que nos ponemos a sus mandos –perdón– a sus cajas, la gracia tonta del invento incita a no parar de probar con él. Justo lo que estás pensando: como niños con juguetes nuevos.

Juegos cajanudos

En Tap Runner, a priori la prueba principal y más adictiva, el tapeteo controla la velocidad de tu corredor, que se enfrenta a otros cuatro rivales humanos o artificiales. Como el Dios que es, Naka nos venció utilizando sólo el dedo índice y corazón. Nosotros, más burros, preferimos palmetear sobre la caja, y para ello es posible ajustar la sensibilidad. Un golpe seco y el muñeco dará un brinco; por ello hay que cuidarse de alternar las palmadas y no hacerlas coincidir: podría saltar sin querer. La estrategia está en ese factor, en el *handicap* de los que van detrás y en la cantidad de trampas, impulsores, obstáculos y lianas que utilizar o esquivar. Es como revivir *Track & Field*, pero con una concentración más física y una decoración virtual de lujo. Puro vicio.

En Silent Blocks se mezcla la Jenga con los combos típicos de un juego de puzles. Se detiene el selector en el bloque ideal, se elige la dirección y se saca a base de toquecitos. No explotamos de adrenalina, pero nos gustó jugarlo con la caja.

No te engañaremos: aún tenemos que probar Voyager y Rhythm a fondo y, después, relajarnos un rato con Visualizer, el bello fondo que cambia cuando estás tirado en el sofá mirando los pececillos y tu hermano toca la cajita de marras. ¡Oh!, ¡Wii son nuevas experiencias! Así que ponte tan impaciente como nosotros por exprimir la primera genialidad de Prope.



A veces, los BPM de Rhythm Tap sacarán fuego de tus manos. ¡Bien!



Manejo del menú: Tap=cambiar. Doble Tap=elegir (Rhythm Tap, claro)

1 Ya sabes: el Wiimando se pone bocabajo en una caja que golpetearás.
2. *Let's Tap* es candidato a mejor BSO del año. Engánchate: *tinyurl.com/3mupkl*

PROPIO DE PROPE

Porque la clase marca la diferencia

No es que la mecánica vaya más allá de un paquete de minijuegos. De hecho, desde fuera muchos resultan pruebas ya vistas, algo que parece que ya hemos jugado.
Eso sí: el estilazo, la música, la estupenda adicción o el sabor clásico de la oferta es muy superior a cualquier agitamanos con monigotes de esos que abundan en el catálogo de Wii.



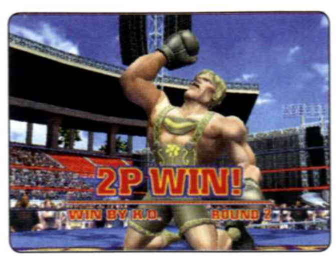


El factor Y Simon Cowell, de Factor X anglosajón, ha terminado en un videojuego de boxeo y nadie sabe con certeza qué hace ahí.

Si a la falta de parecido de las caricaturas le añadimos vuelos como éste, pensarás que no es un simulador.



A algunos les da igual los cortes gráficos de Wii, pero mira qué modelados de brazos. Asombroso.



La mejor forma de terminar una buena pelea: echarse en los ojos un poco de colirio.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** ATARI **ESTUDIO** AKI **LANZAMIENTO** 20 DE MARZO

READY 2 RUMBLE REVOLUTION

Tras la estela del boxeo de *Wii Sports*

Te odiamos, boxeo de *Wii Sports*. Desde que enseñaste al mundo que el nunchaco y el Wiimando son una forma ingeniosa de simular derechazos e izquierdazos, el mundo nos ha saturado con pésimos juegos de boxeo. Aunque, comparado con el decepcionante *FaceBreaker*, *Ready 2 Rumble* se defiende con los guantes, pero por desgracia no logrará el cinturón de ganador.

Es un juego algo extraño. Los personajes se modelaron a partir de personalidades, pero pocos como David Beckham son del todo reconocibles[1]. El resto son un puñado de caricaturas que se van desbloqueando. ¿De verdad es Stallone?

Rumble pish

Puede que el juego tenga un humor poco refinado, pero el modo campeonato lo compensa. Después de crear tu propio campeón, gracias a un buen repertorio de cuerpos, caras y ropas, mejoras tus estadísticas con minijuegos de entrenamiento, compitiendo, y así hasta que eres EL REY DEL MUNDO, oh yeah.

Las bases son consistentes, pero no parece que *Ready 2 Rumble* tenga ninguna característica especial o innovadora. Hay un indicador "rumble" que se va llenando cada vez que insultas a tus oponentes, lo que te permite, cuando está lleno, tener unos movimientos más poderosos, pero ésa es toda la profundidad que ofrece el combate. Nunchaco y Wiimando responden, aunque no se utiliza su potencial al máximo, ya que no vale con los gestos; tienes que memorizar un montón de botones, lo que priva de la gracia de *Wii Sports*.

Todavía no estamos convencidos de que haya un mercado de Wii para tanto título de boxeo, pero *R2R* podría servir hasta que llegue algo mejor. Tiene toques convincentes de violencia "cómica", aunque quizá busques un simulador más realista. Por ejemplo, el de la página siguiente.

[1] Otros famosos son Elvis, Bruce Lee y, al parecer, Brad Pitt. Bueno, por fin podrás recrear la batalla épica de *Enter the Dragon* con Lee y Pitt como protagonistas... ejem, ejem.

EL GRITÓN

Dentro de todo el elenco de caricaturas de famosos brilla con luz propia el locutor inglés de ring Michael Buffer. Es el inventor de la frase "Let's get ready to rumble" ("Vamos a armar una buena"). Ya apareció en títulos anteriores de la serie. Nos ha encantado ver que es capaz de parodiarse a sí mismo sin problemas. Muchos deberían tomar buena nota de cómo tener un sano sentido del humor.

Nos gusta dar una oportunidad a todo el mundo, pero con estos bracitos no lo vemos nada claro.



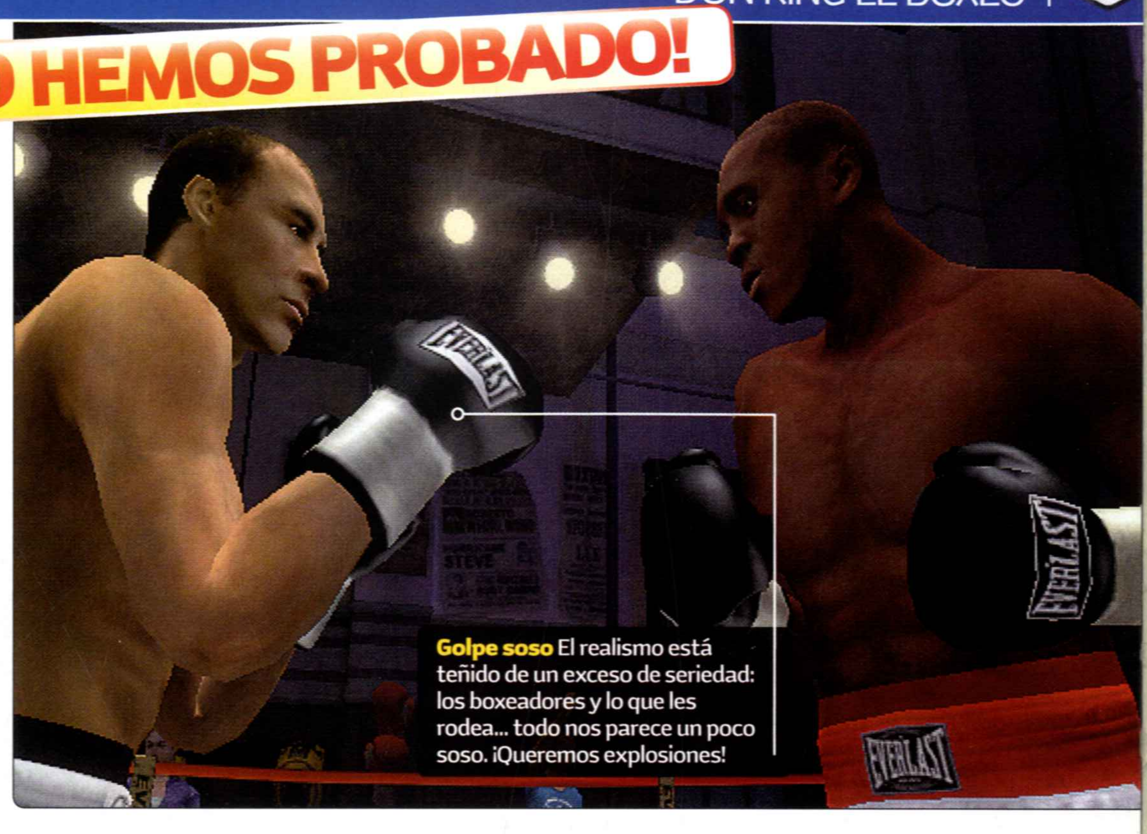
¡LO HEMOS PROBADO!



Puedes usar la Balance Board para que tu luchador bloquee o esquive. Puede ser un poco complicado.



"Y el premio a los pantalones más idiotas que se hayan visto en un ring es para... ¡la esquina azul! Buuuu".



Golpe soso El realismo está teñido de un exceso de seriedad: los boxeadores y lo que les rodea... todo nos parece un poco soso. ¡Queremos explosiones!

PLATAFORA Wii/DS **DISTRIBUYE** 2K SPORTS **ESTUDIO** VENOM GAMES **LANZAMIENTO** 27 DE MARZO

DON KING EL BOXEO

Aguantará de pie el envite de sus rivales y lo que haga falta

Bienvenido al otro lado. Aquí es donde vive el boxeo más jugón, aquel que tiene nombres famosos, el que cuenta para el deporte, donde vive Don King, un hombre a un pelo pegado. *Don King El Boxeo* se aleja del dibujo animado para optar por un estilo más realista.

La acción aprovecha al máximo los combos de Wiimando y nunchaco. Muévelos hacia adelante para dar golpes cortos o directos, haz un círculo para lanzar un gancho, mantén apretado Z o B mientras golpeas para lanzar un golpe bajo. Incluso puedes pulsar A o utilizar la Balance Board para bloquear los golpes del contrario. Se agradece que el uso de los botones sea mínimo, ya que logra que destaque la naturalidad de los gestos.

Boxeo en forma

El juego está en una pseudo primera persona, que es la mejor forma de boxear en Wii. Como ya hemos dicho más arriba, *Don King* permite utilizar la Balance Board, así que tu mole obesa se transmite a la pantalla cuando amagas y esquivas. No vale sólo con pulsar un botón y hacer un poco como que golpeas, y es probable que el resultado es que quemes bastantes calorías[1].

Y esto nos lleva a una de las características más innovadoras del juego: puedes establecer tu propio calendario de entrenamiento, a lo *Wii Fit* o *Brain Training*, para luego ignorarlo (también a lo *Wii Fit* o *Brain Training*). Los minijuegos son destacables y, dado que te obligan a moverte, pueden servirte para ponerte en forma[2].

Tal vez sea el mejor juego de boxeo para Wii hasta ahora, y eso no es un cumplido. El control de movimiento es genial, el modo historia es sólido, pero es soso. Mira las imágenes.

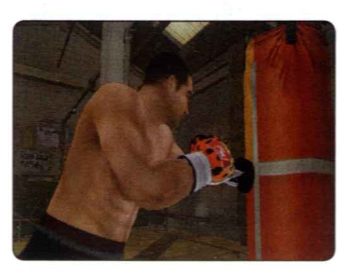
Tanto éste como *Ready 2 Rumble* nos han recordado *Punch-Out!*, que combina el personaje de Rumble con los golpes en primera persona de *Don King*. Como un cisma.



1 O no; cuando lo probamos nos estábamos comiendo un Huesitos a cada poco.
2 A menos que lo hagas mientras estás comiendo un Huesitos.



Los que sean algo masocas pueden marcarse un entrenamiento.



El juego utiliza el superprobado boxeo de *Wii Sports*.

BOXEO REALISTA

La lucha con el control del stylus



La versión de DS de *Don King Boxing* es también innovadora. Los movimientos del stylus corresponden a tus brazos, y si dibujas un gancho hará uno. Parecido a la versión de Wii, aunque el control del stylus no es tan divertido.

Family Ski & Snowboard

¡¡GANA UN VALE DE 400 EUROS!!

CANJEABLE EN LAS TIENDAS DE DEPORTES DE EL CORTE INGLÉS Y 10 VIDEOJUEGOS DE FAMILY SKI





¡¡Dibuja a tu personaje de Family Sky & Snowboard!!

Mándanos tu creación junto con el cupón con tus datos y entrarás automáticamente en el sorteo de este fantástico premio





CÓMO PARTICIPAR EN EL CONCURSO

Para participar en este sorteo sólo tienes que enviar este cupón con tus datos personales a la siguiente dirección: Revista NGAMER. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. El resultado del concurso será publicado en el **número 20 de NGAMER.**

Nombre:

Apellidos:

Tel.:

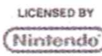
Dirección: C.P.:

Población:

Provincia:

Edad: E-mail:

GLOBUS COMUNICACIÓN ,S.A. le informa que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerle un mejor producto. Puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º . 28010-Madrid.





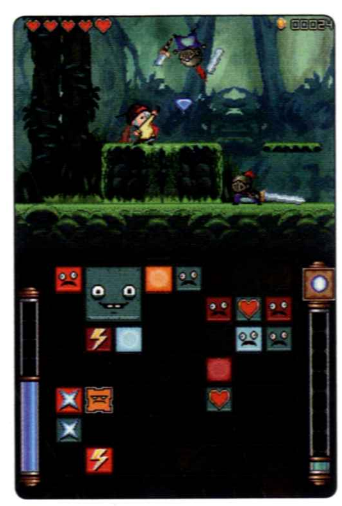




PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** EA **ESTUDIO** EA **LANZ.** 17 MARZO



Falla al acabar con los enemigos de los puzles y te infestarán.



¡Sí! ¡Pateadle el trasero! Violencia + puzles = fabuloso.



Ese caballero va a desear no haberse levantado esta mañana. Primero lo matamos en la pantalla superior y ahora vamos a borrarlo del puzle.

HENRY HATSWORTH EN LA AVENTURA ROMPECABEZAS

Es como Indiana Jones, pero con bombín. Y con algunos puzles...

Algunas cosas que parece que combinan bien acaban siendo un desastre. ¿Un bocadillo de mantequilla de cacahuete y mermelada? Lo sentimos, norteamericanos, pero no. Y, sin embargo, algunas combinaciones acaban siendo inseparables. Éste es el caso de *Henry Hatsworth*.

Mitad plataformas, mitad puzle, *Hatsworth* se juega en ambas pantallas a la vez. Henry el explorador salta en la pantalla superior enfrentándose a enemigos y recogiendo tesoros. Mientras, en la pantalla inferior, una rejilla a lo *Planet Puzzle League* se llena de objetos y enemigos muertos. Tendréis que cambiar la pantalla para evitar que los bonus desaparezcan de la rejilla, o que los enemigos regresen a la pantalla superior.

Dos mundos

Por separado, ni las plataformas ni los puzles son particularmente interesantes: como plataformas es básico y repetitivo; los puzles idénticos a *Planet Puzzle League*, *Tetris Attack* y demás. Sin embargo, al jugarlos juntos, el título resulta ser mejor que la suma de sus partes. Mientras saltamos en la pantalla superior, vigilamos la pantalla táctil para no perder de vista bonus y enemigos. Pulsando X, sale la pantalla de puzles mientras la acción superior se congela. Pero el tiempo límite significa que volveréis a la pantalla superior si tardáis mucho.

Cuenta con una presentación elegante, con la temática de explorador Victoriano. Los momentos de invencibilidad de Henry son la Hora del Té, y los jefes finales son miembros del Club del Aventurero Pomposo. Igual que el Profesor Layton, Hatsworth también tiene un joven socio, Cole, que corre a la tienda para comprar mejoras.

El análisis, en cuanto encontremos a alguien que sepa hacer dos cosas a la vez.



¿Hay algo más inglés que una taza de té y un monóculo?

¡AQUÍ TIENE, SEÑOR!

Para ser tan viejo, Henry no se mueve mal. Para vencer a vuestros enemigos, podréis elegir entre ataques de rango o cuerpo a cuerpo, sea con trabuco o con espada. La pistola puede ser mejorada en un láser, y Hatsworth puede realizar combos con el acero.





Olimar debe volver al planeta "desconocido" para conseguir dinero. Es una excusa como la de "mi perro se ha comido mis deberes". Pero tiene su gracia.



No tienes límite de días para cumplir su objetivo, pero al final de cada jornada puedes ver el resumen de lo que has logrado hasta el momento.

PLATAFORMA WII **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** NINTENDO **LANZAMIENTO** 2009

PIKMIN 2 NEW PLAY CONTROL

Una nueva vida para Olimar: ¡levántate y anda!

Todo lo bueno que aportó la extinta GameCube quedará totalmente eclipsada para la historia del videojuego por el arrollador éxito de sus sucesora, Wii. ¿Totalmente eclipsada? ¡Nooo! un pequeño reducto de grandes títulos desarrollados para la GC ha logrado resurgir de sus cenizas y volver a las estanterías y a los televisores, ahora desde dentro de la carcasa blanca y coquetuela de Wii. Entre esos elegidos está *Pikmin 2,* un título que se estrenó en GameCube en 2004.

En realidad, se trata de un juego destinado a dos segmentos muy específicos del mercado: aquellos incondicionales de la serie que quieren revivir las aventuras del capitán Olimar, y aquellos que no han oído hablar de estas pequeñas criaturas semi-vegetales pero están atrapados por el encanto de Wii y quieren probar experiencias que desafíen a sus neuronas y les entretengan. Los primeros tal vez se sientan decepcionados, ya que este *Pikmin 2* no ofrece prácticamente ninguna novedad aparte del formato panorámico 16:9 y la inclusión de escaneo progresivo de 480 líneas, ese mínimo toque visual exigible.

Controla tus pikmin, controla el mundo

¿No interesa, entonces, *Pikmin 2?* Al contrario, supone una oportunidad para volver a disfrutar de un título más divertido que el original, con el añadido de un control que logra que a los cinco minutos de juego sientas una conexión directa y visceral con los pikmin. Todo ello gracias a la mesura que Nintendo le ha imprimido y que ha ya demostrado su valía en el primer *Pikmin* que acaba de salir de este New Play Control. Así, el nunchaco rige los movimientos de Olimar o Luis, y el puntero sirve para marcar el punto al que tienen que ir los pikmin o dónde los vas a lanzar. Hasta el manejo de la cámara, con la cruceta, es cómodo. Estamos deseando probar a fondo esta nueva oportunidad para *Pikmin.*

Puedes cambiar entre Olimar y Luis para controlar los pikmin.





Ya lo decían los electroduendes: "solo no, con amigos sí". Juntos, tus pikmin pueden con todo...



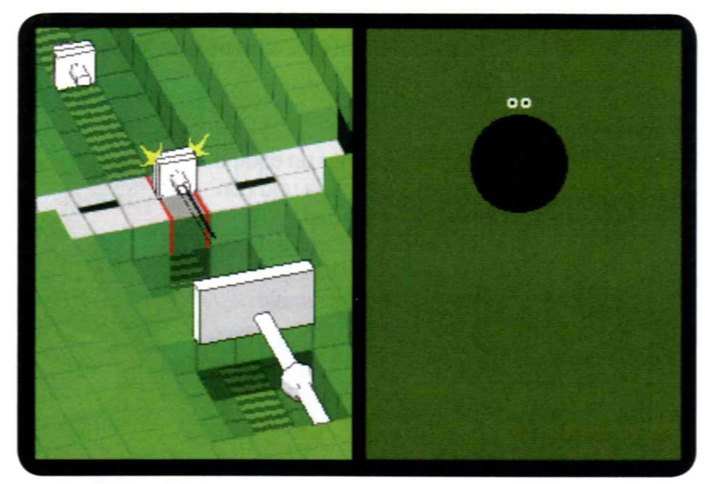
La nave nomina y tasa los tesoros; una pila es un "reactor poderoso" y una lata es "chatarrísima".



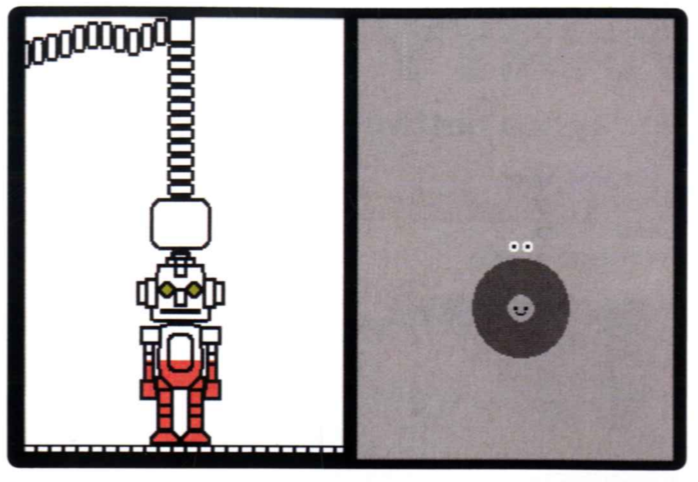
1 Sabemos que algunos piensan que Nintendo lo que ha hecho es simplemente retocar el control de algunos juegos para ahora venderlos nuevamente a quienes no conocieron la GC, sin tener que pasar por todo el proceso creativo y de desarrollo y, por tanto, consiguiendo dinero fácil. Er... es otra forma de ver las cosas.



PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** NINTENDO R&D1 **LANZAMIENTO** PRIMAVERA



La DS se coge como un libro. Ideal para usar en el bus con cascos. Si te miran raro lanzando esos canutos, aprende a poner la cara de abajo.



Pulsar, mantener y soltar en el momento justo. Si todo va bien, el robot saldrá volando. De vez en cuando aparecerá su hermano mayor.

RHYTHM PARADISE

Otra vuelta de tuerca más al ya sempiterno género musical

Un, dos, tres; un, dos, tres... Seguid el ritmo, no perdáis el compás. Sumergíos en la melodía y dejad que sea ella la que os dicte cuándo golpear, cuándo arrastrar, en qué preciso momento soltar.

Un simple vistazo y ya sabéis lo que tenéis que hacer. Si fracasáis, practicad, practicad y practicad. La perfección no es la meta, pero es el objetivo que os acabaréis imponiendo. Apenas diez minutos bastarán para que no os conforméis con menos. ¿Cómo será el siguiente reto? ¿Qué divertida animación acompañará a qué nuevo ritmo? ¿Superará a la sencillez del primero, una simple consecución de escalas? ¿Tal vez se aproxime a la complejidad del recolector de huerta, que requiere una precisión microscópica? Puede que sólo pretenda hacer el chiste, como el de la danza de cortejo de los lagartos. O tal vez sea uno de los gloriosos remixes, que te obligan a estar alerta, preparado ante el cambio de mecánica, pero siempre fiel a la música.

¡¡Lo queremos ya!!

En cualquier lado

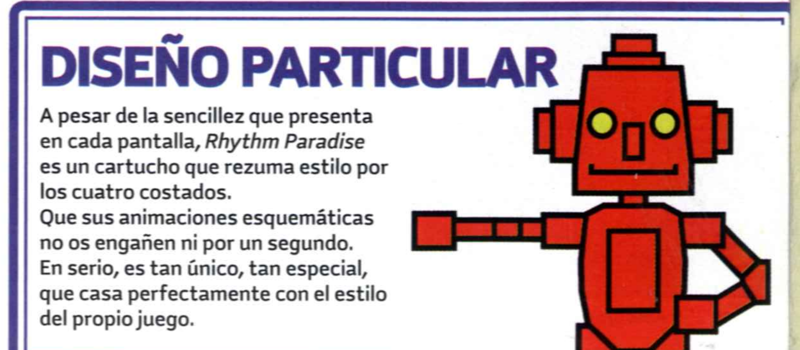
La magia de la DS nos permite llevarnos el cartucho a todas partes y vuestras manos volarán con voluntad propia cada vez que tengáis un rato libre.

Rhythm Paradise, además, posee una rara cualidad que hoy día parece no importar en los juegos: el humor. Cada nuevo reto va acompañado de una situación absurda, un estilo visual diferente e impactante. Más de una vez arranca sonrisas, y más de dos, la carcajada.

Así que, sigue el ritmo, no pierdas el compás. Sumérgete en la melodía. Probablemente estemos ante el primer videojuego que se puede jugar con los ojos cerrados. Así que hazlo. Ciérralos y espera tan sólo un poquito para empezar a disfrutar.



Los Tres Tenores en directo. Atentos al Do de pecho.



DISEÑO PARTICULAR

A pesar de la sencillez que presenta en cada pantalla, *Rhythm Paradise* es un cartucho que rezuma estilo por los cuatro costados.
Que sus animaciones esquemáticas no os engañen ni por un segundo.
En serio, es tan único, tan especial, que casa perfectamente con el estilo del propio juego.

MYSIMS PARTY

No hay una fiesta como... ¡oh, sí la hay!

PLATAFORMA	Wii/DS
DISTRIBUYE	EA
ESTUDIO	EA
LANZAMIENTO	13 MARZO





Los mismos minijuegos de siempre, pero sin personajes Nintendo ni conejos.

Aunque ya casi está en las tiendas (¿o lo está ya?), nos ha llegado un poco tarde para una review completa. *MySims Party* es exactamente lo que esperamos: *Rayman Raving Rabbids*, pero sin conejos chillando.

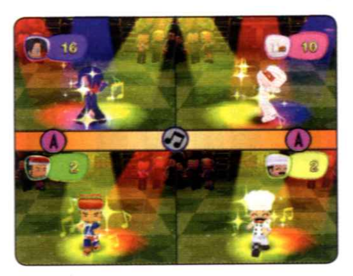
Hay 50 minijuegos donde enfrentarse a otros jugadores (o a la máquina) en eventos de todo tipo.

¡Al ataque!

Difiere un poco al permitiros escoger un equipo de cuatro personajes de *MySims*, cada uno con diferentes niveles de fuerza, velocidad, resistencia y suerte. Algunos miembros del equipo serán mejores en unas pruebas que en otras, pero si escogéis a vuestro personaje más rápido para participar en una carrera de velocidad y falla, perderá un punto de velocidad.

También hay eventos al azar para conseguir tarjetas especiales de mejora o ventajas. Análisis en condiciones para el mes que viene.

¡Ey! ¡No toques eso! Estúpido mono...



Cada personaje de *MySims* tiene características diferentes.



Nos enfrentaremos a amigos o a la máquina en los minijuegos.

ANOTHER CODE: R

Another Preview: R

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	CING
LANZAMIENTO	VERANO 2009

¿Qué cosa tan horrible le sucedió para que se le volviera el pelo blanco?

¡NUEVOS DATOS!



Ashley aparece al buscar acciones, y no, no hay ninguna divertida.

Para aquellos que jugaron a *Another Code* en DS, las palabras "por tu 16 cumpleaños" os dejaron rascándoos la cabeza después de los créditos.

Pero la respuesta quedaría encriptada en japonés para los usuarios europeos.

¿Y ahora, qué?

Pensamos que la historia original está muy bien hilada. El misterio de un niño fantasma y la muerte de vuestra madre no tenían nada que hacer ante nuestra inteligencia. Pero los chicos de Cing no dijeron nada de nuestra madre. Empujada por los recuerdos de su niñez en Juliet Lake, nuestra heroína Ashley, más alta, mayor y en 3D, coge un autobús con destino a la aventura.

Se nota la influencia de *Hotel Dusk*; el juego se basa en contar la historia a través de puzles en los que menear el Wiimando, aunque hay más calidad que cantidad. Ya hemos visto antes a Ashley espiando a través de una ventana[1], pero ahora a su repertorio se unen una visión caleidoscópica y abrir cierres automáticos con códigos de acceso.

Cual *Zack & Wiki*, Ashley aparece en la pantalla cuando interactuáis con objetos, insinuando con la mirada qué hacer exactamente. Inclina sus manos para verter productos químicos y los utiliza para calentar una hoja con tinta invisible sobre la estufa.

Pero *Another Code: R* no tiene ni una pizca de humor. Preparaos para un juego muy serio, hasta depresivo.



Bienvenida a las 3 dimensiones.



Lake Juliet es el centro del juego.

1 En NGamer somos expertos en eso de espiar por la ventana. David no se aburre nunca de ver a la vieja loca gritarles a los coches.



ES MOMENTO DE HACER HISTORIA

CHRONO TRIGGER®

Nintendo DS™ Lite















SQUARE ENIX®

WWW.CHRONOTRIGGERGAME.COM



¿Cómo se llamará esta tienda?



Tienda de juegos, obvio.



Solo en Cataluña, pero tienen casi 15 tiendas.

SACA EL MÁXIMO PARA TUS NINTENDO POR POCA PASTA

En mitad de la crisis económica te mostramos dónde encontrar las mejores ofertas de juegos

Desde hace ya unos meses sólo vemos en los periódicos titulares pesimistas que hablan sin parar de restricciones en los créditos bancarios, recesión y crisis económica.

Tal vez pensabas que los videojuegos serían una de las primeras cosas en desaparecer al apretarse la gente los cinturones, pero no es así. Las cifras de ventas y las presentaciones en PowerPoint muestran que las ventas de juegos no tienen la mala salud que otros sectores de la economía. Tal vez no sea tan raro, visto a cuánto te sale cada hora de entretenimiento; los videojuegos son mucho más baratos que, digamos, una entrada de cine o tomar unas cañas.

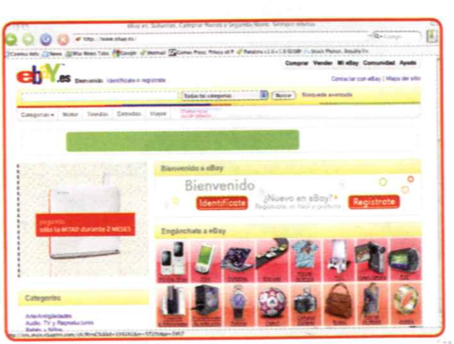
Pero esto no evita que todos tengamos que mirar por nuestro bolsillo. En NGamer intentamos cada mes que saques buen provecho de tu dinero. Este reportaje va un poco más lejos y te muestra cómo puedes jugar lo más barato posible. Y ni siquiera nos han pagado más por hacerlo.



GameStop. –Atento a las limpiezas de inventario.



GameShop. –No te equivoques, es ".es".



eBay. –cosas que ni sabías que existían.

JUEGOS NUEVECITOS

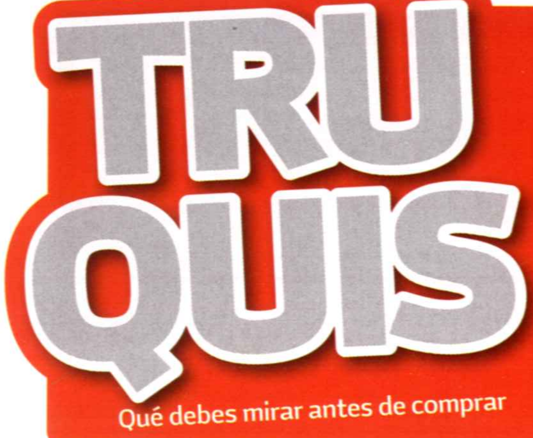
Hacerte con lo último no te costará un ojo, un riñón ni 40 monedas de oro

Nada como comprar el juego que llevas esperando años el día del lanzamiento, ir a casa, quitar el celofán e insertar el disco o cartucho, y pasarte el fin de semana jugando. Pero puede ser caro, sobre todo en esas épocas del año en las que hay exceso de lanzamientos de buenos títulos.

Esta Semana Santa, por ejemplo, promete una cosecha extraordinaria para Wii y DS, como puedes ver en toda la revista. Aquí debajo hemos cogido seis lanzamientos recientes, tres de Wii y tres de Ds, y hemos buscado por las tiendas de la calle y las digitales para comparar precios.

Aunque cuestan más o menos lo mismo, puedes ver que buscar por Internet o en tu tienda local puede ahorrarte algo de dinero. ¡Todo cuenta para tu bolsillo! Los precios son válidos en el momento de enviar este reportaje a la imprenta e incluyen costes de envío.

	GAME The next level	GameSHOP especialistas en videojuegos	DVD.CO.UK	PLAY.COM	amazon.com	BLADE CENTER
Sim Animals	36,95 €	36,95 € (WEB)	33,99 €	33,77 €	36,60 €	39,95 €
Pikmin	26,95 €	27,95 € (WEB)	24,99 €	28,11 €	23,36 €	28,45 €
Animal Crossing + Wii Speak	66,90 €	66,95 € (WEB)	60,95 €	44,98 €	54,51 €	69,95 €
Age Of Empires: Mythologies	36,95 €	NO ESTÁ DISPONIBLE	23,95 €	28,11 €	15,57 €	NO ESTÁ DISPONIBLE
Chrono Trigger	36,95 €	NO ESTÁ DISPONIBLE	NO ESTÁ DISPONIBLE	28,11 €	28,81 €	35,95 €
Guitar Hero On Tour: Decades	36,95 €	NO ESTÁ DISPONIBLE	40,99 €	37,11 €	29,59 €	NO ESTÁ DISPONIBLE



Qué debes mirar antes de comprar

COMPARA PRECIOS Con tantas tiendas físicas y virtuales buscando tu dinero, merece la pena que busques y compares y, si encuentras un precio mejor, lo compres. Invertir unos pocos minutos en hacerlo puede suponerte unos eurillos extra.

TIENDAS FÍSICAS Cada vez son más las cadenas de tiendas físicas que venden videojuegos, o le dedican más espacio a las estanterías del entretenimiento interactivo. Que haya más cantidad y variedad siempre es una buena noticia para tu bolsillo.

TIENDAS ONLINE Como hay muchos sitios web que venden juegos, puede ser agotador buscar ofertas online. Si controlas más o menos el inglés puedes recurrir a la página *gamespider.co.uk* para comparar precios y encontrar las mejores ofertas.

INCENTIVOS PRE-ORDER Si lo que te gusta de verdad es comprarte el juego el mismo día del lanzamiento te conviene comprobar en las tiendas locales y tus webs de venta de videojuegos favoritas por si te ofrecen algún tipo de extra en el lanzamiento, como bonus, un regalo o descuento en las ediciones especiales.

ENVÍO GRATIS La mayoría de las webs no tienen coste de envío, pero no está de más que lo compruebes o podrías encontrarte con que un juego barato cuesta más por los sellos.

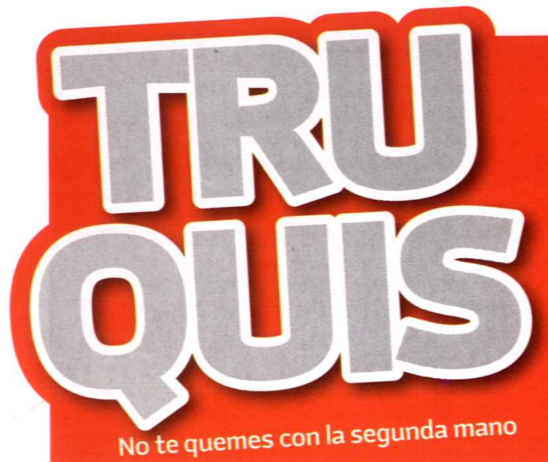
SEGUNDA MANO

Aprovecha lo que otros han desechado. No es como si se tratase de calzoncillos...

A diferencia de los juegos nuevos, el mundo de la segunda mano es un lugar oscuro lleno de peligros. Aunque puedes pagar bastante menos, estás a merced de lo que hay a la venta en esos momentos. Por ejemplo, siempre parece que hay una docena de copias de *Need for Speed. Carbon* y ninguna de *Endless Ocean*. Y si te aventuras online, puedes acabar timado o con un juego dañado de un vendedor poco fiable.

Pero si sigues nuestras indicaciones te convertirás en un cazagangas. Como con los juegos nuevos, hemos elegido seis títulos, y los hemos buscado en una selección de tiendas físicas y al azar. Hemos buscado en sitios como *amazon* y *play.com* que tienen múltiples copias de segunda mano. Para eBay hemos cogido los precios iniciales más baratos. Todos los precios son correctos a la hora de escribir el reportaje e incluyen envío.

	GAME The next level	gamestation	hmv.com	PLAY.COM	 subastas	amazon.com
No More Heroes	39,95 €	16,86 €	NO DISPONIBLE	DESDE 13,44 €	INICIAL: 1,11 € MÁS ENVÍO	DESDE 18,69 €
Zack & Wiki	NO DISPONIBLE	NO DISPONIBLE	21,31 €	DESDE 12,36 €	INICIAL: 1,11 € MÁS ENVÍO	DESDE 19,47 €
Boom Blox	NO DISPONIBLE	NO DISPONIBLE	NO DISPONIBLE	DESDE 16,64 €	INICIAL: 1,11 € MÁS ENVÍO	DESDE 29,60 €
Advance Wars: Dark Conflict	NO DISPONIBLE	11,23 €	NO DISPONIBLE	DESDE 20,23 €	INICIAL: 5,62 € MÁS ENVÍO	NO DISPONIBLE
Civilization Revolutions	NO DISPONIBLE	9,99 €	NO DISPONIBLE	DESDE 12,36 €	INICIAL: 1,07 € MÁS ENVÍO	DESDE 20,25 €
Profesor Layton	NO DISONIBLE	NO DISPONIBLE	NO DISPONIBLE	DESDE 30,93 €	INICIAL: 1,11 € MÁS ENVÍO	DESDE 20,25 €



No te quemes con la segunda mano

CONDICIONES Asegúrate de que te describen bien en qué condiciones está el producto; si incluye el manual y cosas por el estilo, para que sepas lo que estás comprando. Comprueba también la política de devolución del vendedor o de la web para que si el disco usado tiene algun rayajo puedas devolverlo y que te reembolsen el dinero.

PUNTUACIÓN Y OPINIONES Es lo más importante que debes comprobar cuando compres en sitios online. En casi todas las webs – *eBay, amazon.co.uk, play.com* – suele haber puntuación del vendedor, normalmente en estrellas. Otros que han comprado cosas ahí también pueden dejar sus opiniones, positivas o negativas. Una puntuación baja o comentarios negativos = mejor déjalo.

GASTOS A diferencia de los juegos nuevos, tendrás que pagar los costes de envío en la segunda mano online. Webs como *amazon* suelen tener varias copias del mismo juego, así que mira a ver cuál te sale más barata. Comprueba también que no tendrá impuestos.

EN LA CALLE Los juegos de segunda mano te costarán casi lo mismo en cualquier tienda. Los juegos pierden rápido su valor, así que si vas a vender uno nuevo, ¡hazlo rápido!

CÓGELO POR LA CARA

¿No puedes comprarte tus propios juegos? Entra y coge los nuestros

Nuestro redactor tuvo una gran idea para el reportaje. Se trataba de ir a una tienda y, con fotografías, hacer una guía ilustrada de cómo robar. ¡Qué grande la idea!, y luego tal vez podríamos ir al aeropuerto más cercano y gritar que llevábamos una bomba en la maleta, a ver qué pasaba.

Así que, en lugar de esa locura, te ofrecemos una guía –de una forma bastante pictórica– sobre cómo ahorrar dinero asaltando nuestra redacción y robando los juegos de David. Nota: sólo el primero que llegue se llevará los buenos, claro.



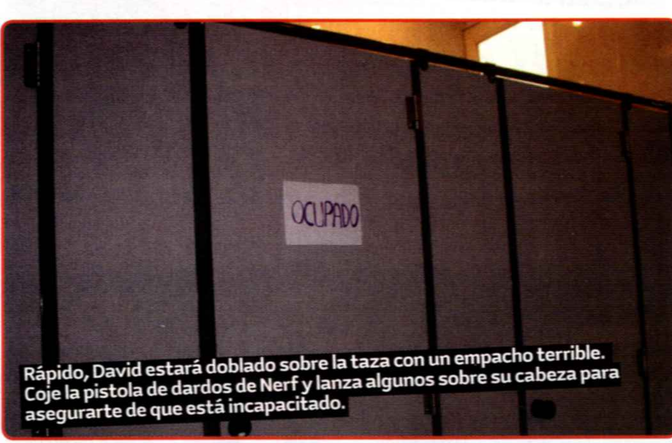
Entra en recepción y pide a quien esté sentado allí que llame a la extensión de David. Hazte pasar por alguien de una empresa japonesa de extraños juegos de puzles de DS e intenta llegar sobre las 17:30.



Incluso, aunque no tengas cita y sea casi la hora de irse a casa, David es tan amable que no le importará ver tu "juego". Tráele un montón de bollos para regalarle y se quedará allí durante horas.



Dile al resto del equipo que os veréis en el bar después de que David vea tu juego, y sé divertido cuando te reúnas con ellos. Mientras, David se pondrá ciego comiéndose TODOS LOS BOLLITOS.



Rápido, David estará doblado sobre la taza con un empacho terrible. Coje la pistola de dardos de Nerf y lanza algunos sobre su cabeza para asegurarte de que está incapacitado.



Ahora debes localizar nuestro armario de juegos. Será fácil reconocerlo por el logotipo de NGamer, y siempre está abierto. Ten cuidado con el de seguridad. Te hará Cosas Muy Malas si te pilla.



¡Vaya! has abierto el armario sólo para descubrir que lo único que hay es una copia de *Ninjabread Man*. Todo este esfuerzo no ha servido para nada porque hace poco nos repartimos todos los juegos.



Un secreto: David tiene todos los cartuchos de Ds en una caja de chocolatinas en su mesa. Es un escondite terrible porque todos sabemos que el chocolate, cerca de él, desaparece en 2,8 segundos.

GÁSTALO TODO

Vamos de compras con 62 euros quemándonos el bolsillo

No hace mucho tuvimos que ir a una aburrida conferencia en la que gente de marketing hablaba sobre cosas ininteligibles, como puntos de intersección y juegos vendidos por consola *suspiro*. Pero parte de la información captó nuestro interés: el dinero que la gente propietaria de una Wii se gasta al año son 62 euros. ¿62 €? ¡Eso no son ni dos juegos! Y pensamos: ¿qué podríamos hacer con 62 €? Así que cogimos cada uno esa cantidad en dinero virtual y nos pusimos a comprar por internet juegos de una categoría determinada. Lo que logramos fue mejor que *Imagine: Baby Monkey Party 2* o *Index Finger Training...*

PALOMA
JUEGOS DE DS

Sólo he podido conseguir tres juegos por mis 62 € (incluyendo el envío), y dos de ellos son tarjetas de GBA. Pero son los tres mejores títulos que podrás conseguir por este dinero para cualquier portatil.



Tetris DS (12 €), eBay
Una tarjeta, 10 jugadores. Tiene que ser una de las mejores gangas para la DS, al menos si hablamos de gente por cada euro que te ha costado.

WarioWare Twisted (15 €), eBay
No salió en Europa y es brillante del todo. El mejor juego de Wario se merece que le prestes un poco de atención.

Rhythm Tengoku (27 €), Play Asia
La versión de GBA gana a la de DS por la música y la jugabilidad. Caro, pero merece la pena.

Horas de juego por euro: 2



FRAN
JUEGO FAMILIAR

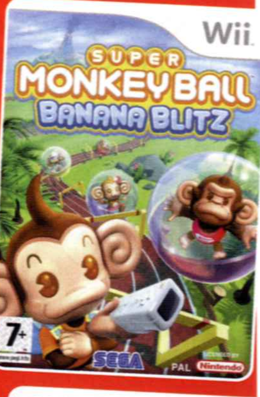
Este género es un auténtico campo de minas de porquería, títulos que pretenden ser lo mejor para jugar en familia desde *Wii Sports*. Así que me fui de visita a la sección de segunda mano de *amazon* para encontrar algo bueno



Lego Batman (14 €)
Un gran título para un jugador y más diversión para dos en cooperativo. Buen precio, Batman, etc...

Sports Island (19 €)
10 juegos diferentes para jugar y muchos de ellos son hasta entretenidos.

Super Monkey Ball: Banana Blitz (12,50 €)
Se lanzó hace tantos años –bueno, dos– cuando salió Wii y el multijugador sigue siendo divertido.





FIFA 08 (12 €)
Suponiendo que no te iporta actualizar los equipos tú mismo, es un juego bastante razonable.

Horas de juego por euro: 1,56



¡AUPA GAMECUBE!

Una biblioteca de juegos de calidad y a bajo precio

Ya hay el doble de personas que tienen una Wii que los que compraron una GameCube. Nintendo nunca destacará la compatibilidad con GameCube, tal vez porque están ocupados vendiendo juegos de GC adaptados a un nuevo sistema de control.

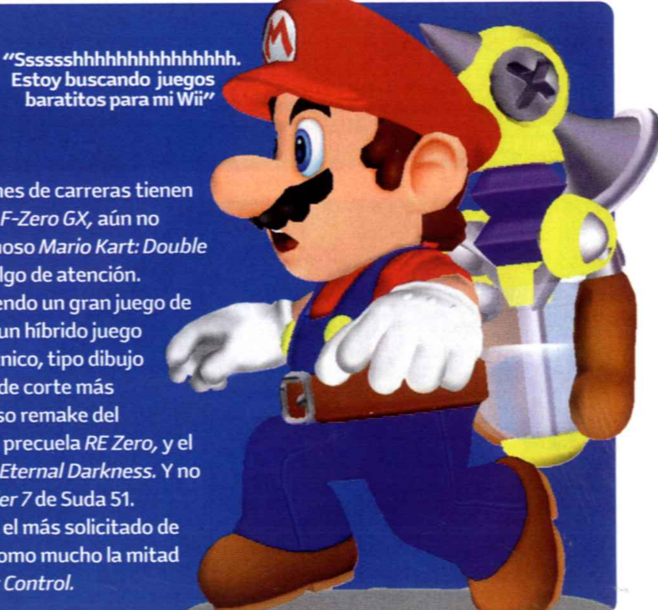
Para desbloquear la compatibilidad de Wii con el pasado y acceder a un montón de juegos baratísimos todo lo que necesitas es un pad de GameCube y una memory card, que están disponibles sin problemas de segunda mano. Hazte mejor con la versión de la memory de 251 que con la más débil de 59 bloques.

Algunos de los mejores títulos de GameCube ya se han rehecho para Wii, pero de los que aún no se han actualizado son muy recomendables *Zelda: The Wind Waker* y *Super Mario Sunshine*. Ambos son clásicos.

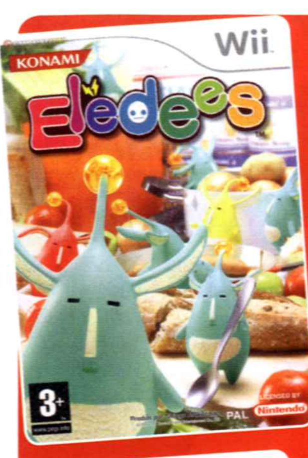
Los aficionados a coches de carreras tienen *Wave Race: Blue Storm* y *F-Zero GX*, aún no igualados en Wii, y el famoso *Mario Kart: Double Dash!!* también merece algo de atención.

Soul Calibur II sigue siendo un gran juego de lucha, y *Viewtiful Joe* es un híbrido juego de plataformas y lucha único, tipo dibujo animado. Si buscas algo de corte más adulto ,hay un maravilloso remake del original *Resident Evil* y la precuela *RE Zero*, y el horror Lovecraftiano de *Eternal Darkness*. Y no hay que olvidarse del *Killer 7* de Suda 51.

Lo mejor es que hasta el más solicitado de esos juegos te costará como mucho la mitad de un título del *New Play Control*.



"Sssssshhhhhhhhhhhhhhh. Estoy buscando juegos baratitos para mi Wii"

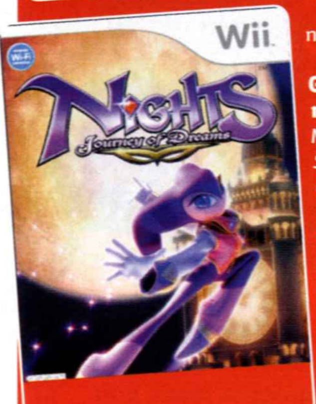


MARIO
RAREZAS

Cuando nos pusimos a hablar de precios, juegos que antes eran muy caros iban cobrando atractivo. Puedes arruinarte con un par de juegos firstparty o pasarte al mundo del ahorro online de la segunda mano. Aquí tienes cómo gastarte 61,08 € siendo algo excéntrico:

Eledees (8,99 €), shopto.net
El "físicas por un tubo" de Konami te hace destruir las casas de otra gente, pero no tu bolsillo, gracias a su fantastiprecio inferior a 10 euros.





Dewy's Adventure (8,99 €), creativeconsoles.com
El plataformas de Dewy estaba demasiado aguado para 40 €. Éste es un precio mucho más refrescante.

de Blob (15,69 €), en amazon
Se trata de uno de los cuatro mejores juegos del año pasado. Este precio te deja con suficiente dinero como para quemar toda la ciudad.

NiGHTS (8,69 €), en amazon
Lo que era en su momento algo olvidadizo se percibe mucho mejor; si no es esencial, sí una compra barata.




Ghost Squad (9,99 €), segunda mano, gamestation.co.uk
Mario lleva ya 60 horas con *Ghost Squad* y no lo ha terminado al 100%. Un gran shooer por un pequeño coste.

Dragon Quest Swords (8,73 €), the hut.com
¿Quieres que el Wiimando sea una espada? Únete a este pasatiempo por un precio menos complicado.

Horas de juego por euro: 4

SARA
WiiWARE Y CV

¿62 € en WiiWare y la Consola Virtual? Con 8.000 puntos (y aún te sobra) podrás gastártelo todo como en *El Gran Despilfarro*.

World Of Goo (WiiWare, 1.500)
Es el *Mario Galaxy* del WiiWare. Aunque es razonablemente corto está perfectamente conformado y es infinitamente rejugable.

Super Mario 64 (CV, 1.000)
Eh..., es el *Mario Galaxy* de la Consola Virtual. Aunque sea increíblemente largo, también es infinitamente rejugable.

Orbient (WiiWare, 600)
Sara aún está jugando el original de GBA casi tres años después del lanzamiento. Y éste tiene unos gráficos más bonitos.

Secret Of Mana (CV, 800)
El juego que redefinió el género RPG. *Mana* llevará otra vez 40 horas más a este épico juego fluorescente.

Bomberman Blast (WiiWare, 1.000)
Uno de los juegos mulijugador más adictivos que se haya hecho entra al reino online.

Mario Kart 64 (Consola Virtual, 1.000)
El equipo de la revista N64 jugó *Mario Kart* desde el número 1 hasta el 60. Eso son cuatro años de amor por los caparazones rojos.

Sin And Punishment (Consola Virtual, 1.000)
No es un juego largo, pero el hecho de que el original no llegase a nuestras costas lo convierte en un juego nuevo. Indispensable.

Zelda: Ocarina Of Time (Consola Virtual, 1.000)
¿Mil puntos por una de las aventuras más grandes que se haya guardado en una tarjeta de juego? Sólo éste valdría los 8.000 puntos.

Horas de juego por euro: 6

¿QUÉ RECESIÓN?

Ante la crisis crediticia, un poco de optimismo

Si estás utilizando billetes de 50 libras para encender velas mientras desayunas con champagne en el Ritz y te ríes de la recesión abiertamente, ¿por qué no entrar en eBay y usar tu tarjeta de crédito para comprar pijadas de Nintendo? Hazlo en la versión internacional de la página porque no compensa entrar en la *.es* para esto.

¿Cómo puedes gastarte el dinero?, ¿qué tal 6.700 € por una colección de 240 juegos de NES? consola no incluida, pero eso no te costará demasiado. O si quieres coger algunas rarezas, deberías optar por una copia sin abrir de *New Super Mario World* de SNES por unos 3.900 €, y una sin abrir de Super Mario 64 es una ganga de 750€.

Una máquina arcade de Nintendo PlayChoice-10 quedaría genial en una esquina de tu salón por sólo 1.100 €. Si lo que buscas es otra cosa, tienes un colgante de Mario (a la izquierda) de oro con diamantes de 14,5 quilates. También hemos encontrado una versión de *La Última Cena* de Da Vinci con Mario por 425 €. Quedará divino en la pared de tu oficina.

Casi tan elegante como lo a Paris Hilton. Bueno, o algo así.



A ver qué lectura haría Dan Brown de esta obra de arte.



NGAMER

Nintendo

¿Y Tú a qué jugarías con Wii?

Nintendo va a relanzar juegos de GameCube para Wii, adaptándolos a su mando. Cuéntanos por carta o por e-mail qué juegos de la GameCube llevarías tú a Wii y cómo lo harías: controles, mejoras, etc.

¡¡GANA UNO DE ESTOS PREMIOS!!

3 Primeros Premios
de una Wii + Pikmin + Mario Power Tennis

12 Segundos Premios
de Pikmin + Mario Power Tennis

Las mejores propuestas las iremos publicando en la revista. Los ganadores del sorteo que realizaremos entre todos los participantes se harán púbicos en el número 21 de **NGAMER**.
Fecha límite: 30 de Abril de 2009

CÓMO PARTICIPAR

Para participar en este CONCURSO sólo tienes que enviar tu propuesta junto con este cupón con tus datos personales a la siguiente dirección: Revista NGAMER. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. **O por e-mail, adjuntando los mismos datos del cupón:** *revistangamer@globuscom.es*

Nombre:

Apellidos:

Tel.:

Dirección: C.P.:

Población:

Provincia:

Edad: E-mail:

GLOBUS COMUNICACIÓN ,S.A. le informa que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerle un mejor producto. Puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º . 28010-Madrid.

ALUVIÓN DE PROPUESTAS

Aquí algunas de las que recibimos cada día. Seguro que te inspiran... ¡Participa ya!

Luigi´s Mansion

Con el Wiimando controlarías la linterna y moviendo hacia atrás el nunchaco absorberías a los fantasmas. Agitando el mando te librarías de ellos y mediante el micrófono del mando podrías escuchar a los fantasmas gemir y lamentarse y saber donde se encuentran. Le añadiría también algún capítulo más o algún minijuego que aprovechase bien el mando para contrarrestar lo corto que era el juego original.

Álvaro Martín González. Madrid

The Legend of Zelda

The Wind Waker. Con diversos tipos de movimientos del Wiimote podríamos realizar las muchas habilidades de que dispone Link, como por ejemplo, pegar espadazos, lanzar objetos, usar el "abanico", el boomerang o la batuta, o uno que pienso que podría resultar muy interesante y novedoso como es el gancho. También se podrían adaptar los momentos de tiro con arco o los cañonazos con el barco para el Wiimote, o incluso el Wii Zapper.

Jesús Sánchez López. Córdoba



Metal Gear Solid

The Twin Snakes. Estaría bueno adaptar algunas características del juego para Wii, como por ejemplo, el manejo de solid snake, como cuando se esconde, o tiene que tirarse al suelo. Las armas, como la nikita que cuando la tirabas la tenías que manejar vos. O el arma de francotirador.
Las otra utilidades, como la caja, o cuando tenes que fumar para descubrir los rayos x. O cuando tenes que tomar un tranquilizante cuando vas a tirar con le arma de francotirador. También adaptar los movimintos de pelea de snake. Como cuando ahorca de sorpresa, o pelea contra algún enemigo. O también cuando tiene que caminar despacio para que no lo descubran.

Bruno Juan Pablo. Buenos Aires. Argentina

Super Mario Sunshine

Mediante combinaciones del Wiimando y el nunchaco puedes hacer el salto bomba, triple salto, salto giro, salto escalada, carga cuerpo, voltereta frontal... Como mejoras incluiría más niveles de disparar agua en primera persona: cargar, bombear, apuntar y disparar. Algún minijuego, también de disparar agua en primera persona: Ya sea apagando fuego, disparando a dianas... Y un modo online para compartir puntuaciones. También añadiría la posibilidad de elegir a Luigi una vez termines el juego y recogas todos los soles. Y por último algo casi obligado en Wii, un modo panorámico con posibilidad de escoger HD/TV.

Alejandro Valle Badenas. Zaragoza



Metal Gear Solid

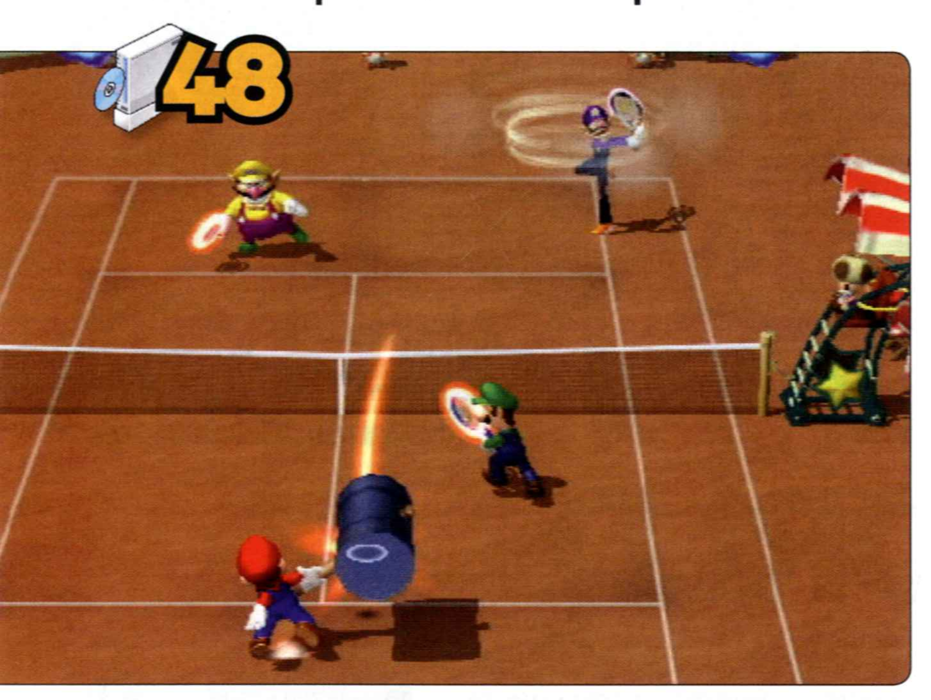
Twin Snakes. Aparte de que se convertiría absolutamente en un éxito de ventas, debido a las pocas unidades que se pusieron a la venta y que volaron, convirtiéndolo en todo un reclamo en el mercado de segunda mano, sería una conversión exitosa si consiguiesen adaptar el control de Wii a semejante obra maestra. Por un lado, el nunchuck serviría para mover al personaje y los botones de éste para poner al personaje en posición de apuntar con el arma (el superior), y disparar (botón inferior). El Wiimote haría las funciones de dirección de apuntado y algunas mejoras exclusivas a lo largo de la historia para aprovechar el sensor de movimiento (¿Ese duelo con Sniper Wolf haciendo de nuestro mando un auténtico rifle de francotirador? Ummhhh).

Víctor Fernández Maldonado Madrid

REVIEWS

Los juegos más espectaculares y emocionantes analizados por nuestros expertos

CONSULTA LAS REVIEWS ONLINE
Todos los detalles y las puntuaciones en **ngamer.es**



EN ESTE NÚMERO

Wii

DS

WiiWARE















CÓMO PUNTUAMOS

0-29%
TERRIBLE
Antes de tirar el dinero, mejor dónalo a una organización humanitaria o a una ONG.

30-49%
IGNÓRALO
Irte de vacaciones un mes a una playa del Caribe... a quince grados bajo cero.

50-69%
ACEPTABLE
Como una caja de bombones, aunque parezca que ya se han comido la mitad.

70-84%
BUENO
Te gustará. No es lo más interesante del catálogo, pero lo disfrutarás.

85%+
¡JUEGAZO!
Si te has comprado la consola, es por estos juegos.

Qué significa cada cosa



 Número de jugadores simultáneos

 Cantidad de memoria por juego salvado

 Juego Online y número de jugadores

 Compatible con mando clásico o de GameCube

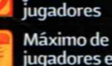
 Capacidad de conexión con DS



 Máximo de jugadores en Wi-Fi

 Compatible con la función de vibración

 Máximo de jugadores en multi-tarjeta

 Máximo de jugadores con una sola tarjeta

 Juego adaptado para zurdos



Ser el mejor Jack tendrá que matar para ascender en el ranking de asesinos y ganar el concurso Deathwatch. Cada muerte es un mundo, y si son exageradas recibiremos mejores puntuaciones.

MADWORLD

Un clásico contemporáneo en Wii

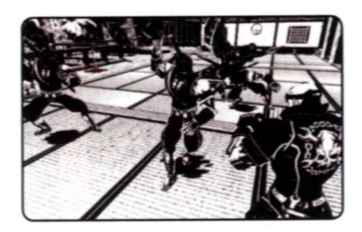
Es lo mejor de la vida, el título adulto que todos los usuarios de Wii esperábamos y que *Dead Rising* no acabó de concretar. *Madworld* no se anda por las ramas y cumple las promesas desde el primer minuto de juego.

Humor amarillo TV

Bueno, en realidad, humor rojo, y no porque se trate de un título ambientado en la Rusia comunista, sino porque vemos brotar litros y litros de sangre de los cuerpos de nuestros enemigos. Jack es el carismático y misterioso protagonista de *Madworld,* un nuevo concursante del programa de TV "Deathwatch" que hará todo lo posible por ganar el concurso donde la única manera de progresar es matando a todo el que se ponga por delante. Una especie de Gran Hermano sangriento pero plagado de humor y comentado por tipos (en perfecto castellano) que no paran de escupir tacos y chistes poco caballerosos acerca de sus exmujeres. Jack tiene que llegar a ser el asesino número uno de la Isla Jefferson para..., bueno, mejor no os desvelamos el final. Quedaos con que la historia es buena y juega un papel importante en el desarrollo de la aventura, contada con secuencias de calidad y dibujos que recuerdan a *Sin City*.

Frank Miller está llorando en algún lugar de Sin City

"*MADWORLD* NO SE ANDA POR LAS RAMAS Y CUMPLE"



Acabar con ninjas a golpe de motosierra es una gozada old school.

El párrafo loco

¿Qué piensa un redactor de NGamer cuando está jugando a *Madworld?* Pues algo parecido a esto (que conste que lo reproducimos porque puede ayudaros a entender mejor las sensaciones que produce). "Eh, vaya cómo mola esto, ¿no? Graficazos, sí señor. Eh, ¿quienes son esos tíos? Voy a darles caña que lo están pidiendo por llevar pantalones de cebra. Mucha sangre, qué guay, no se han cortado un pelo y además está muy bien animada, menos mal



KILL ´EM UP

Madword es un beat ´em up en toda regla pero... ¿por qué?



PUNKIES Y LECHES

Empezar caneando a fans de los Sex Pistols y los Ramones es todo un clásico del género. Crestas, drogas, mala vida y peores intenciones... Pero no os preocupéis, lo peor viene después de ellos.



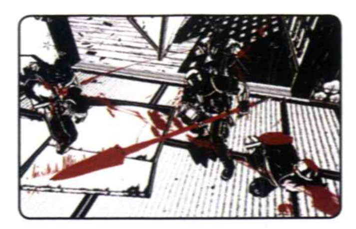
COMIDA = VIDA

Si algo ha estado claro en el mundo de los videojuegos es que comer te rellena la barra de salud... Bueno, eso y que si disparas a un barril rojo explota. Si no ocurre así, se genera una extraña angustia en el jugador.

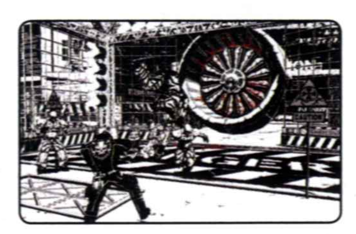


JEFES FINALES

Siempre serán más grandes que tú, más fuertes, más rápidos o más seductores, pero da igual, porque todos repiten una rutina. Puede que te pillen un par de veces, pero en cuanto te la aprendas, están muertos.



Madrworld será recordado con cariño por futuras generaciones.



Sí, es justo lo que parece... y ése no será el único que acabe hecho puré.

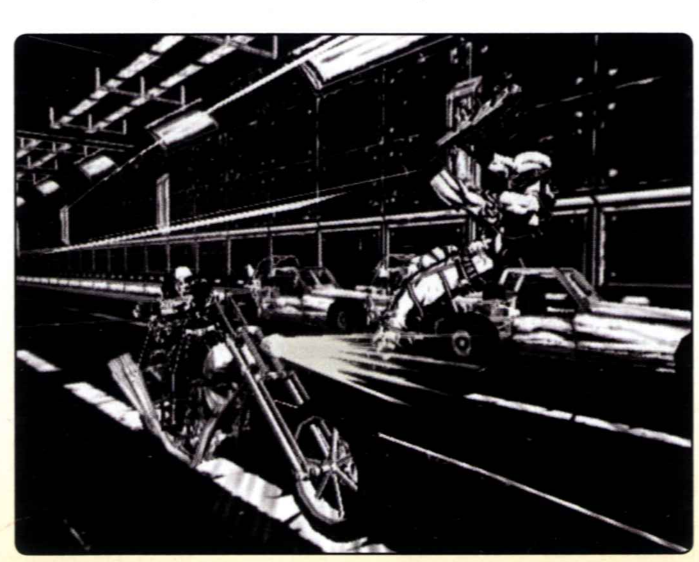


Cuando seas mayor entenderás por qué sigue vivo.

estaba hasta los h**** de tanto "training"... ¿Ninjas? ¿Punkies? ¡Pero será hijo de p***! Te vas a enterar, pedazo de basura con cresta... ¡Anda! Si tengo una motosierra, wow, vaya corte mortal, madre mía, ja, ja. Mmm... ¿Qué pasa si meto a este tío feo en ese cubo en llamas? Que grita, claro... ¿y si lo lanzo a los pinchos? ¡Ah! ¡Más puntos! Pues entonces voy a clavarle tres señales en la cara, a meterle una trompeta por la oreja, después le tiraré al cubo en llamas y le clavaré en los pinchos de esa pared... Ja, ja, jo*** ¡Bestial! Bueno, toca ponerse serio, aquí viene lo malo: waaaa agitar-los- mandos-rápido-agitar-los-mandossss... Uf, uf, uf. ¡Mier**! Bueno lo intento otra vez más, que va a empezar ya la gala de los Oscar".

10 conclusiones

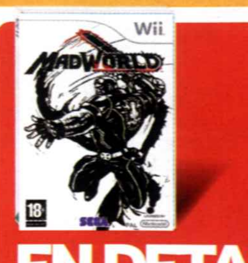
Después de este patético momento, que se parece más a una performance de ARCO que a una review, llega la hora de las todopoderosas conclusiones.



Existen fases en moto. No son gran cosa, pero añaden variedad al conjunto.

Primera: *Madworld* es un juegazo de principio a fin, con una producción y una originalidad muy por encima de la media, conseguidas a base de trabajo y valor comercial.
Segunda: Es un título sólo para adultos o para bebés fanáticos del cine de Tarantino.
Tercera: Si se investigan las posibilidades, la Wii puede dar sorpresas en cuanto a efectos, animaciones y texturas.
Cuarta: Gracias, Platinum Games y gracias, SEGA.
Quinta: La música es excelente y acompaña, ambienta y enriquece la experiencia de juego con temas que navegan entre el hip-hop y el metal.
Sexta: A nivel jugable es notable pero cuenta con algunos fallos como inseguridades al recoger items del suelo.
Séptima: Algunas muertes son tan hilarantes que justifican completamente su compra.
Octava: Los comentaristas son geniales y hablan castellano.
Novena: Recupera y revitaliza el género de los beat em´up y tiene modo multijugador.
Y décima: La pega es la duración (unas cuatro horas), aunque es rejugable e incluye extras que para que siga el espectáculo.





EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	SEGA
ESTUDIO	PLATINUM
PRECIO	59,95 €
LANZAMIENTO	20 DE MARZO

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

Un beat ´em up y juego de culto desde ya mismo. Adulto, violento, valiente, divertido y de la vieja escuela.

GRÁFICOS 10

Han conseguido un juego en blanco y negro sin que parezca una peli de Cine de Barrio.




SONIDO 9

De lo mejor. Recuerda a bandas sonoras como la de Jet Set Radio y le da un "rollo callejero" genial.

JUGABILIDAD 9

Casi perfecta. Existe cierta confusión para recoger objetos del suelo.

INNOVACIÓN 9

El apartado gráfico es único. Ha conseguido revitalizar el género a base de variedad y humor.

NG EN RESUMEN

Si durase más horas, estaríamos ante un juego perfecto. Adulto, visceral, sin complejos y lleno de humor. Gráficamente perfecto y una compra obligada en Wii.

92



Fondos de película Creednos, en las distancias cortas la nieve es igual de buena.



Habrá multitud de obstáculos sobre los que hacer acrobacias.

FAMILY SKI & SNOWBOARD

Nieve en el salón de tu casa

La genialidad de *Family Ski* es que combina la precisión que sólo la Balance Board puede proporcionar con una sencillez casi intuitiva en los controles.

Más allá de saber que tal botón hace que esquiemos en cuña o la decena de gestos necesarios para las piruetas, es nuestro cuerpo el que dicta cómo debemos jugar. Y no sólo eso, sino que los desarrolladores de Namco han tenido la inteligencia de no poner trabas a la experimentación y dejarnos a nuestro aire, sin presiones de ningún tipo.

Todo comienza eligiendo con qué personaje vamos a jugar. Desde coger a nuestro Mii o crear a nuestro propio monigote desde cero. Sexo, tamaño, cara, ropa... Lo importante es sentirnos cómodos con nuestro avatar. Luego hay que decidir si nos apetece la comodidad de los esquís o la aventura del snowboard. Lo tercero, y último, es elegir montaña y desde dónde empezamos[1].

Estamos rodeados de nieve virgen, que pide a gritos ser esquiada. El descenso es libre y podemos ir por donde queramos. Hay varias rutas que podemos elegir y cada bajada resulta una experiencia distinta. A lo mejor nos apetece ir fardando y no pararemos de hacer acrobacias a cada oportunidad, o tal vez lo que queramos sea hacer un descenso limpio y rápido sintiendo el frío viento en nuestro rostro. Una rampa encarna la oportunidad perfecta para realizar un enorme salto y apreciar una panorámica envidiable del paisaje. A lo mejor, unas máquinas quitanieves

> **"NUESTRO CUERPO DICTA CÓMO DEBEMOS JUGAR Y NOS DEJAN A NUESTRO AIRE"**

Las acrobacias ponen el punto picante a los descensos



1 Y te sueltan ahí en medio, con una montaña por delante. "¿Cuál es mi motivación, señor director?". "¡Pues esquiar, mendrugo!"

FUERA DE LA PISTA

Habrá que estar atentos por dónde vamos para ampliar nuestro vestuario



PERSONALIZACIÓN

Si no quieres usar a tu Mii tienes una gran cantidad de posibilidades de personalizar a tu monigote. Cuerpo, pelo, ojos, ropa, tabla, esquís...



ATAJOS

De vez en cuando encontraremos pasadizos secretos o rutas especiales que nos permitirán, no sólo llegar antes a los sitios, sino suculentas recompensas para personalizarnos aún más.



Podremos sifrutar del paisaje o saltarnos el telesilla. La animación, se entiende.

estratégicamente colocadas pueden ser la mejor forma de lograr un espectacular 540º mientras aterrizamos de forma elegante en medio de la estación de esquí.

¿Y ahora qué?

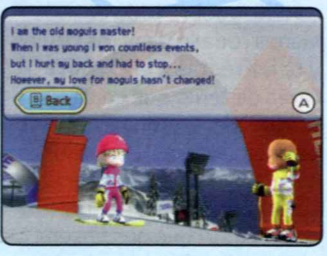
Una vez que estemos abajo es cuando se abre ante nosotros toda la variedad y libertad de *Family Ski*. Hay varios personajes que nos propondrán diferentes retos: recoger ítems en diferentes descensos cortos y sumar puntos, jugar al escondite, echar unas carreras, competición de acrobacias... Nosotros elegimos qué queremos hacer, cuándo lo queremos hacer y cómo de difícil queremos que sea. Y si nos aburrimos, cambiamos a la otra montaña que tenemos disponible, con más retos aún si cabe, empezando por los espectaculares descensos en terreno salvaje.

En contraposición a todas estas bondades, es justo mencionar también los pequeños defectos que empañan el resultado final. El más evidente es el gráfico. No hay nada que reprochar a los fondos y a la nieve que, siendo justos, son de lo mejorcito que se puede encontrar ahora en una Wii. Nos referimos a los personajes y a ciertos elementos del escenario, que parecen completamente fuera de lugar, como recortados sobre el fondo. No hay sensación de que estén integrados visualmente dentro de la escena. Ahora bien, este detalle se nos olvida cuando vemos la estela que dejan nuestros esquís al deslizarse o con el polvo de nieve que levantamos al hacer un giro o una parada brusca.

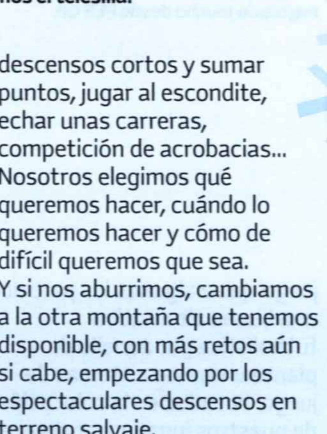
El otro pequeño defectillo es el modo multijugador[2]. *Family Ski* no nace con vocación de juego de carreras y de piques con amiguetes, no tiene suficiente fuerza en este aspecto. Sin embargo, funciona muy bien para echarte una partidita de vez en cuando y, a falta de amigos, la IA cumple sobradamente esa necesidad competitiva que todo jugón lleva dentro.

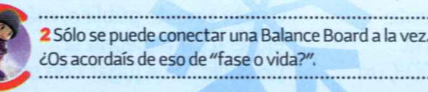


Family Ski es el juego de thirdparty que la Balance Board pedía a gritos.



Hay muchísimos personajes con los que hablar y obtener misiones.





2 Sólo se puede conectar una Balance Board a la vez. ¿Os acordáis de eso de "fase o vida?".



Tendremos multitud de carrreras disponibles contra la IA.



La sensación de velocidad está muy conseguida. ¡La nieve es genial!



Escogimos el gorrito rosa para que hiciera juego con la DS de David.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	ATARI
ESTUDIO	NAMCO BANDAI
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

Esquís o tabla de snowboard, elige las armas, la montaña y ¡lánzate! Te esperan carreras, piruetas y mil cosas más.

GRÁFICOS 8

Fondos increíbles y una nieve espectacular, pero los muñecos no terminan de encajar.




SONIDO 6

Nada destacable. Melodías olvidables pero apropiadas. Lo mejor, los efectos sonoros.

JUGABILIDAD 9

El mejor juego para la Balance board hasta la fecha. Control muy fiable e intuitivo.

INNOVACIÓN 8

Un juego de esquiar, pero que te permite imponer tu propio ritmo. Añadid su control y...

EN RESUMEN

Una pequeña joya para el catálogo de Wii. Bajar por la ladera de una montaña es una de las experiencias más satisfactorias que puedes tener con una Wii.





Leo Messi El crack del Barcelona pone cara al PES 2009 y sustituye a Cristiano Ronaldo en la horrible portada.



La ambientación de los partidos ha mejorado levemente.



¡Uy al palo! Ahora se pueden dirigir los disparos usando el stick.



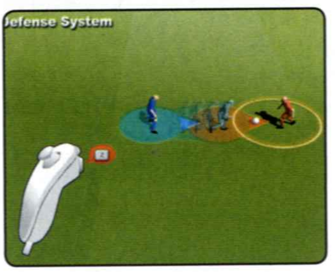
¿Otra vez al poste? Hay que precipitarse menos y calcular el tiro.



Rooney tiene malas intenciones. Tapad vuestras partes blandas.



No, no es el Animal Crossing, es el Modo Master del PES 2009.



Las acciones defensivas han mejorado mucho desde PES 08.

PES 2009

¿Harto de los típicos juegos de fútbol?

"PES 2009 MEJORA LA ENTREGA ANTERIOR Y REFINA SU SISTEMA DE JUEGO"

Por fin llega el nuevo *PES* y lo hace por todo lo alto, con una portada ridícula en la que vemos a Leo Messi sujetando felizmente el Wiimando y el nunchaco. Ahora en serio, la continuación de la estrategia de fútbol iniciada con el anterior título de la saga nos trae novedades jugables, gráficas y también algunos extras de los que hablaremos a continuación.

Para todos

Cambios que obviamente completan y mejoran la experiencia de *PES 2008*, un juego que a algunos les pareció una buena alternativa futbolística por aquello de plantear nuevos sistemas de juego, basados en la colocación de nuestros jugadores más que en un control directo sobre ellos. Al final nos queda un juego de fútbol original y diferente, sin perder ni una pizca de diversión aunque a la gente que lleva jugando toda la vida a los *PES* clásicos pueda parecerles extraño y ajeno. Este año, con *PES 2009* también se ha intentado llegar a este tipo de público, más experto, añadiendo la posibilidad de jugar con un control más tradicional, que desempeñaremos girando el Wiimando o directamente jugando con el mando clásico.

Tutorial completo

Obviamente tener que empezar de cero con un juego de fútbol es difícil, sobre todo cuando vienes rodado de otros títulos y te enfrentas a la extraña tarea de tener que controlar a tus jugadores, tengan o no el balón en los pies. Para ello se ha incluído un completo tutorial impartido por un entrenador[1] que nos enseña las técnicas básicas para jugar a *PES 2009*, empezando por los

MINI MANUAL PES 09

Cinco conocimientos básicos que te ayudarán a ganar a los mejores.



POSICIONA

Para dar instrucciones a los jugadores, selecciónalos con el Wiimando y después elige hacia dónde quieres que se dirigan. Puedes realizar jugadas complejas, como desmarques o confundir a la defensa del equipo contrario.



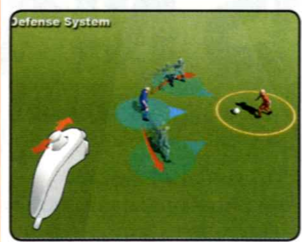
PASA Y DISPARA

Son las dos acciones más básicas del juego, para pasar el balón usamos el botón B del Wiimando y para disparar hay que agitar el nunchaco. También se puede determinar la dirección del disparo usando el stick de control. ¡Gol!



REGATEA

En el fútbol real los buenos regates se ven poco pero ¡esto es un videojuego! Así que toca fliparse haciendo pirulas a los adversarios. Apunta hacia el lugar al que quieres que se dirija el jugador y mantén pulsado el botón A.



PRESIONA

Una gran mejoría de *PES 2009* es que permite presionar a un delantero con uno o varios defensas. Apunta al ariete y presiona A. El jugador más cercano intentará bloquearle. Si vuelves a darle se añadirá otro defensa.



ROBA EL BALÓN

Una acción tan sencilla como básica. Sólo tienes que adelantarte a los movimientos del contrincante y presionar el botón Z, para que tu jugador intente robarle el balón sin hacerle una entrada. Para hacer una barrida presiona Z y agita el mando.

pases, los tiros a puerta y los robos de balón. Lo más llamativo de todo vuelve a ser el sistema de control y despliegue de los jugadores por el campo, organizando sus posiciones a golpe de puntero y permitiendo crear estrategias en tiempo real como ningún otro juego permite hacerlo.
Por ejemplo: podemos enviar a varios jugadores a contrarrestar el ataque de nuestro contrincante o dar órdenes a nuestros delanteros para que se coloquen antes incluso de que les hayamos pasado el esférico.

Refinamiento

Hablemos ahora de las mejoras técnicas y jugables que se han incluído en *PES 2009*. La más importante se corresponde con uno de los aspectos más criticados de la anterior edición: la IA de la defensa y los dichosos tiros a puerta sin dirección. Pues bien, parece que Konami ha escuchado los comentarios de los jugadores, ya que se ha trabajado bastante para pulir los momentos defensivos –ahora es posible presionar con varios



Esta imagen significa que le estás metiendo un trayazo con la puntera.



Ahí está Messi... Dicen que puede ganar a un equipo él solo.

jugadores y además de una forma muy sencilla gracias al botón Z– y también se puede elegir la dirección de nuestros disparos utilizando el stick del nunchaco (para disparar hay que agitarlo). Otras novedades son la inclusión de una Liga Master para añadir jugadores a la competición, la posibilidad de jugar con Miis y un excelente modo Cooperativo que asegura muchas horas de juego. A nivel gráfico, *PES 2009* también presenta novedades aunque no son demasiado sustanciales, tan solo se han mejorado levemente el parecido de los jugadores, el ambiente de los estadios y algunas texturas.

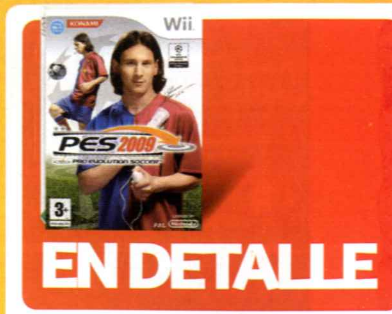
Final del partido

Las impresiones finales son positivas ya que nos encanta que la versión para Wii sea totalmente distinta, original y orientada a la estrategia, sobre todo teniendo en cuenta que el *PES* "normal" está más estancado que Alfredo Landa en los años 70. Eso sí, nos hubiese gustado la inclusión de más equipos y jugadores, pero todo el mundo conoce los problemas que existen con las licencias (parece que podrán actualizarse). En cualquier caso

MARIO: *PES 2009* mejora la experiencia de la entrega anterior y refina su jugabilidad.



1 Un señor que nos recuerda mucho a nuestro querido Luis Aragonés.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	KONAMI
ESTUDIO	KONAMI
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	26 DE MARZO

CARACTERÍSTICAS





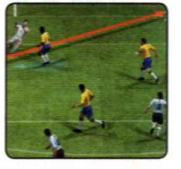


VISTAZO GENERAL

Segunda entrega de PES en Wii orientada a la estrategia. Incluye portada horrible con Leo Messi.

GRÁFICOS 7

Siguen en la línea de *PES 2008*. Mejoran algunas texturas y el público de los estadios.

SONIDO 7

Comentaristas en castellano, sonidos de balón, gritos del público... Necesita más músicas.



JUGABILIDAD 9

Original, divertida y completamente enfocada a la estrategia. Bravo.

INNOVACIÓN 0

Más que innovar se han dedicado a perfeccionar lo visto en el anterior título de la saga.

NG EN RESUMEN

PES 2009 en Wii se desmarca de los demás juegos de fútbol con una jugabilidad casi perfecta y orientada a la estrategia. La saga progresa adecuadamente en Wii.

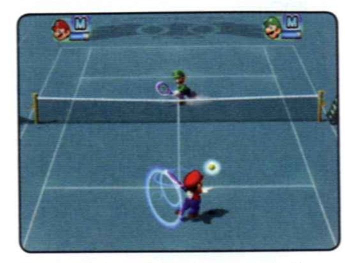




Saque Perfecto Mario nos deleita con otro saque lleno de elegancia y precisión. El movimiento es exactamente igual que en el tenis de *Wii Sports.*



Mirad esta pista: barriles, monos, cocodrilos. Sí, es Donkey Kong.



Un clásico: viajar al mundo de los hongos para ver un Mario vs Luigi.

MARIO POWER TENNIS NPC

Nadal contra Verdasco... Mario contra Luigi...

¡Out! ¿Out? Mario siempre está "In"

Ante ustedes el mejor título -de momento- de los "rescatados" de GameCube. Es increíble lo que mejora *Mario Power Tennis* con el New Play Control, aunque no es ninguna novedad descubrir que los juegos de tenis son perfectos para el mando de Wii y que si sale Mario en ellos, pues mejor aún. Hasta cuatro tipo de controles se han creado para esta revisión y se distinguen por el nivel de acción en la pista. Podemos controlarlo todo o dejar que la máquina ejecute acciones como el golpe especial o tirarse en plancha. Si jugamos utilizando únicamente el Wiimando, el personaje se mueve solo por el campo decidiendo qué lugar es el mejor para contrarrestar los ataques del adversario, de manera parecida a lo que ocurre en *Wii Sports.* En cualquier caso, si conectamos el nunchaco tenemos un control total sobre el movimiento y las acciones de nuestro personaje. Es, en pocas palabras, el juego de tenis que estábamos esperando desde Wii Sports. Y es que *Mario*[1] *Power Tennis New Play Control* nos permite también realizar varios tipos de tiros con movimientos diferentes para cada uno. Por ejemplo, para hacer un globo hay que mover el mando de abajo a arriba, intentando marcar mucho el movimiento, ya que este es uno de los pocos títulos en los que jugar de pie –y fliparse– tiene sentido. Parece mentira que haya tardado tanto en salir un título de tenis tan serio y profundo.

> **"ES, EN POCAS PALABRAS, EL JUEGO DE TENIS QUE ESTÁBAMOS ESPERANDO DESDE WII SPORTS"**

Ojo de halcón

Si pensábais que en *Mario Tennis* sólo íbais a zarandear el Wiimando de un lado para otro esperando a que alguna de las bolas se convirtiese en un punto, tenemos que deciros "lo siento" porque según va aumentando la dificultad se



1 La redacción de NGamer os dice: "Lo váis a flipar mucho cuando escuchéis a Mario hablar en español".



Por supuesto el gráfico de los torneos está hecho con tuberías que desembocan en el campeón. Obvio.



Yoshi acaba de enterarse de que le han aceptado en la escuela de "Fama: a Bailar". Su júbilo es evidente.





Bowser tiene problemas porque Boo juega en casa.



¡Síííííí! ¡Precioso! ¡Arte! Chúpate esa Francis Bacon.



Jugar a dobles mola por los "piques". ¿Lo dudabas?

nos exige más precisión y concentración en el juego. Cada personaje tiene dos especiales. Los ofensivos se traducen en una animación alocada –tipo Mario sacando un martillo– y una probabilidad bastante alta de conseguir que el tiro se convierta en punto. Los defensivos sirven precisamente para contrarrestar este tipo de ataques y el resultado final es que los partidos adquieren un matiz estratégico. Quizás hubiese sido beneficioso aumentar la velocidad general en los niveles más superiores.

Aparte de los típicos torneos, está el "Master de Trucos" para jugar en pistas interactivas en las que, por ejemplo, tenemos que evitar que nos dé caza un fantasma mientras intentamos jugar al tenis a la vez. A nivel gráfico se mejora la experiencia vista en GC, con algún detalle menor –cámaras y algún que otro efecto– pero la verdad es que el nivel técnico del original ya era bastante alto, por lo que "da el pego" como juego de Wii.

Match Point

Como decíamos, *Mario Power Tennis* es el título más atractivo de la serie NPC, ya que el nuevo control enriquece la experiencia de juego haciéndola más profunda y entretenida. Además, se completa con minijuegos, torneos, y toda la fauna del universo Nintendo. Es una oportunidad estupenda para jugar a este clásico. Lo mejor: la portada reversible pensada para coleccionistas.

SIEMPRE MINIJUEGOS

Aviso al consumidor: si pone Mario en el título de la portada y no tiene minijuegos... Es falso



Entre los minijuegos de *Mario Power Tennis* se encuentra esta joya llamada "Acaba con Robowser" donde tenemos que derrotar a este robot gigante que nos dispara Bob-ombs y Bill-balas. ¿Cómo? Pues devolviéndoselas con la raqueta para que pruebe un poco de su propia medicina.



En "El Artista de la Pista" hay que pintar un graffiti en un muro devolviendo las bolas de pintura que salen de unas tuberías. Hay que acertar la bola con la zona de color del dibujo que le corresponde. No es nada fácil, pero al menos veréis como sería un Mario de carne azul.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	NINTENDO/CAMELOT
PRECIO	29,99 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS

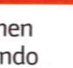
    

VISTAZO GENERAL

El clásico de GameCube rescatado y transformado en el mejor juego de tenis de la consola hasta ahora.

GRÁFICOS 8

A pesar de que ya tienen unos años, siguen siendo vistosos y coloridos.



SONIDO 8

Algunas melodías pecan de ser demasiado cortas. Escuchar a Mario en castellano es increíble.

JUGABILIDAD 9

Casi perfecta. Distintos tipos de tiros, control del personaje, especiales y 4 controles a elegir...

INNOVACIÓN 0

Da igual que sea un juego de GameCube porque es el tenis que queríamos ver en Wii.

EN RESUMEN

Es el mejor de los New Play Control y el que más sentido tiene comprar. Por fin jugaremos partidos de tenis profundos, y teniendo control sobre el personaje.



80



Si nos pasamos de fuerza romperemos el huevo y nos pringaremos.



Por la cara de este tipo, rallar pan debe de ser lo mejor de este mundo.



En cambio, para éste, echar la pimienta tiene que ser horroroso.

COOKING MAMA 2
WORLD KITCHEN

¿Mejor que mamá?

Ahora sí. Si la primera entrega de *Cooking Mama* adolecía de basar casi todos los juegos en el uso del puntero, como si fuera un stylus, en esta segunda parte se ha sabido capturar con acierto el espíritu de Wii, centrándose en las peculiares propiedades del Wiimando.

La mecánica es la misma: decenas de recetas divididas en pasos, pequeños juegos que pondrán a prueba nuestros reflejos, rapidez de movimientos y la fuerza con la que movamos el mando. Atar la carne del rosbif, cortar el atún para el sushi, hacer croquetas caseras... todos los juegos se ejecutan de forma simple y, lo más importante, el mando responde muy bien.

El movimiento aquí debe ser rápido, pero coordinado.





La flecha nos indica qué tipo de movimiento hay que hacer.

¡Afilad bien!

Nos han gustado las pruebas de lanzar cosas al aire, ya sea para darle la vuelta a una tortilla o hacer girar una pizza. Habrá un medidor con niveles de fuerza y tendremos que darle en el momento oportuno. Si lo hacemos bien, nuestro plato caerá grácilmente. Si no, ¡podría acabar en el suelo! Aquí aparece otra de las novedades de *Cooking Mama*, ya que nuestra madre, u otro jugador en el modo versus, vendrá a ponerle remedio a nuestra pifia superando un minijuego muy rápido, al estilo *Wario Ware*.

Los juegos son muy variados y entretenidos, y parte de la diversión es averiguar qué es lo que tenemos que hacer con las esquemáticas instrucciones. Otras veces el reto será acompasar los movimientos para lograr terminar a tiempo. Todo sea para cometer el menor número de fallos posible y conseguir la medalla de oro.

Si bien *Cooking Mama 2* no es un juego de grandes aspiraciones ni candidato a "Juego del Año", sí que cumple perfectamente con su propósito y divierte con su estilo desenfadado y alegre.

JOSE

Mamá en pleno rescate de comida voladora.

EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	DIGITAL BROS
ESTUDIO	MAJESCO
PRECIO	49,95 €
LANZAMIENTO	26 DE MARZO

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

¡A ponerse el delantal! Recetas de todo el mundo aguardan para ser cocinadas mejor que mamá.

GRÁFICOS 6

Muy sencillos, rozando lo esquemático. Colores pastel y personajes simpaticones.





SONIDO 5

No verás la BSO en ninguna tienda, pero tampoco es para tirarse por la ventana. Normalillo.

JUGABILIDAD 7

Buen uso del Wiimando y las pruebas son entretenidas. El multijugador, flojito.

INNOVACIÓN 7

Sigue los mismos pasos que su predecesor, refinando la receta con novedades.

NG EN RESUMEN

Un juego entretenido sin pretensiones de ningún tipo. Supera a su predecesor en todos los aspectos. Un buen uso del Wiimando y un aspecto graciosete.






La espada no le pega nada... y para colmo nos habla por el wiimote.


¿Eso es un momento en primera persona? Pues sí.


Shadow se pone una armadura y ya se piensa que es Sir Lancelot... Creído.


¿Sonic encima de un carruaje? ¡Oh, venga! ¡¿Qué será lo próximo?!

SONIC
Y EL CABALLERO NEGRO

Sonic le planta cara al Rey Arturo

Siguiendo el camino iniciado por *Sonic y los Anillos Secretos*, SEGA vuelve a apostar por una aventura estructurada sobre raíles, en esta ocasión basada en la leyenda del Rey Arturo.

Un rey malvado

La particularidad más significativa y original del guión de *Sonic y el Caballero Negro* es que se ha interpretado al Rey Arturo como un caudillo malvado y autoritario, algo ciertamente extraño teniendo en cuenta que siempre ha sido visto como el paradigma de lo que debería ser un rey ideal. En la introducción vemos cómo una joven hechicera, llamada Merlina, huye del monarca y sus caballeros. Cuando se ve totalmente rodeada invoca la ayuda de Sonic, el cual se encuentra totalmente perdido y fuera de contexto en este mundo de fantasía medieval.

De caballeros

Así comienza una auténtica odisea en la que Sonic tendrá que aprender a luchar con espada y también buscar la manera de vencer a la mítica Excalibur, que porta y da fuerza al Rey Arturo.

Las fases se suceden de manera lineal, es decir, en cuanto superamos una aparecen otras nuevas, aunque no todas continúan la historia principal. El manejo de la espada se hace agitando el Wiimando y también existen movimientos defensivos y ataques especiales. Combinarlos y saber cuándo es necesario usar cada uno es imprescindible para superar las fases, ya que son como un circuito con obstáculos: a veces hay que atacar a los enemigos, esquivarlos o defendernos de sus ataques. Se dan encuentros con compañeros y enfrentamientos contra jefes finales que son híbridos entre el universo del Rey Arturo y el de Sonic[1]. Además, cuenta con misiones secundarias para garantizar la rejugabilidad, modo multijugador, objetos coleccionables e incluso intercambiables por internet, extras y el clásico frenesí seguero. Notable.






1 Por ejemplo: Amy es la Dama del Lago; Tails, el herrero; Knucles es Gawain, y Shadow, Lancelot.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	SEGA
ESTUDIO	SEGA
PRECIO	49,95 €
LANZAMIENTO	13 DE MARZO

CARACTERÍSTICAS





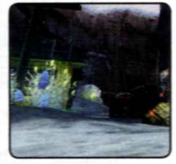


VISTAZO GENERAL

Un juego de justas protagonizado por Sonic, a pesar de que la espada no le pegue nada...

GRÁFICOS 8

Algunos escenarios son muy bellos y los personajes están bien modelados y animados.

SONIDO 7

Bien en general, aunque algunas melodías se repiten demasiado. Los bucles de 15 seg. no molan.

JUGABILIDAD 8

El control es lo suficientemente profundo, aunque contra jefes finales se vuelve algo alocado.

INNOVACIÓN 7

Lo cierto es que evoluciona poco desde *Sonic y los Anillos Secretos*...

NG EN RESUMEN

Nos ha gustado su sencillez y los extras que aseguran las opciones de rejugabilidad. Lo de las espadas está bien como una anécdota en la historia del personaje.

78



Se usan muy bien ambas pantallas. Los ataques son a pantalla completa.



Éste era el carruaje de Cenicienta.



Los equipos serán de cuatro.

DRAGON QUEST V
LA PROMETIDA CELESTIAL
Y otro remake de otra aventura clásica...

Un mes más, un nuevo remake de Square Enix; se trata de uno de los dos únicos *Dragon Quest* que nunca llegaron a salir de Japón. Nos ofrece todos los clichés arcaicos que podríamos esperar de un RPG de 1992, y los grandes aficionados al género encontrarán horas y horas de diversión. Eso sí, preparaos para pasar más tiempo subiendo de nivel que avanzando en el argumento.

El sistema de combate es de la antigua escuela, y le cuesta librarse de esa dinámica de piedra, papel y tijeras. Sin embargo, el sufrimiento de los combates aleatorios se ve aliviado por la posibilidad de reclutar ciertas criaturas para nuestro ejército.

La captura de nuevos monstruos llega a convertirse en una obsesión[1], y convertir a esos seres sirve para evitar lo que hubiesen sido muchas horas en solitario dando vueltas por el mapa del mundo.

Vínculos

Destacar el modo en el que *DQV* divide la historia en segmentos bien diferenciados, que siguen a nuestro héroe desde que nace hasta que es adulto. Siguen presentes los problemas de ritmo, pero ayuda a crear una cierta complicidad entre el jugador y los personajes secundarios.

El juego es relativamente corto (unas 20 horas), pero hay variaciones argumentales (presentadas de forma primitiva)[2] que incitarán a los apasionados a volver a jugar una y otra vez.

Pero la mayoría de los usuarios no se atreverán a volver a jugar. El argumento ligero, los gráficos revisados y la mecánica sencilla consiguen componer un título accesible para los principiantes, pero el tiempo invertido en el campo de batalla supondrá que, salvo los veteranos de los RPG, todo el mundo se eche atrás.

ALEX



1 El llamado 'Córtex Pokémonal'. 2 Al llegar a adultos, podemos casarnos con tres mujeres distintas; según dicen, una es exclusiva de DS.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	SQUARE ENIX
ESTUDIO	SQUARE ENIX
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

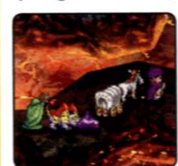


Llegamos al mundo como un niño con túnica púrpura. Lo dejaremos como un héroe con túnica púrpura.

GRÁFICOS 8



Una gran mejora con respecto al original. Los escenarios poligonales explotan bien la DS.




SONIDO 8

Una gran banda sonora orquestada; dota de vida hasta a las escenas más mundadas.

JUGABILIDAD 6

RPG muy tradicional, con pocas cosas a destacar. El argumento está bien, pero no se explota.

INNOVACIÓN 7

Sencillo sistema de batalla, pero la recolección de monstruos era algo nunca visto en la época.

NG EN RESUMEN

Otro gran juego para los amantes de los RPG, con algunas mejoras gráficas, pero ojo: son dos cucharadas de subir de nivel, una de jugar.




Adoramos el efecto de la sangre. Como mancharte las gafas de mermelada.


Podremos ver a las chicas en un modo especial. ¡Pervertidos!


¿Por qué no hay armas de fuego hasta el final? Molan más.

ONECHANBARA BIKINI ZOMBIE SLAYERS


Justo como decía nuestra abuela: córtales los brazos y míralos sufrir.


Los ataques especiales consumen nuestra vida. Muere con orgullo.


Las espadas gemelas son útiles para desatar ambas botas a la vez

¿Preparados para una de juego casposo?

Acaso *Onechanbara* es el primer simulador de carnicero? Técnicamente, los zombis enemigos están más animados que los chuletones, pero sólo un poco más. Salen del suelo, y nosotros los troceamos. De hecho, pensad en un doner kebab: éste gira, y, ya sólo por eso, esquiva mejor que nuestros enemigos.

Pero ¿logra ser divertido? *House of the Dead* es un claro ejemplo de que la diversión no depende exclusivamente del reto, pero *Onechanbara* carece de ese sentido del humor. Se puede escapar una sonrisita al cortar un par de piernas, pero, ¿sigue haciendo gracia el chiste 1.255 veces después?

Te echo una mano

Esa cifra es, concretamente, el número de zombis masacrados en una sola partida; no está mal, dado que el juego dura 130 minutos (unos nueve zombis y medio por minuto), y deja en evidencia a las hordas de *Dead Rising*. Sin embargo, que te ataquen 30 a la vez no vale de nada porque son casi inofensivos. Si se deja de lado la calidad, por lo menos la cantidad debería ser algo más satisfactoria.

No penséis que 130 minutos son pocos; más bien ponen de manifiesto el estilo arcade del juego. Acabarlo con una de las heroínas es sólo el principio; luego tendremos a la otra hermana y a dos chicas por desbloquear. Reiko tiene pistolas que se controlan con el Wiimando; algo de agradecer, aunque resalta el hecho de que las demás son todas iguales. Juguemos con quien juguemos, en cualquier modo (hay retos de supervivencia y objetivos específicos), siempre es lo mismo: un personaje pixelado[1] que cercena miembros mientras la sangre lo inunda absolutamente todo.

Podría arrancar una sonrisa si se compra barato, con un nivel de casposidad muy atractivo. Pero por casi 40 €, haría falta mucho más.



[1] La física de los pechos es patética: al movernos en pantalla, la camisa empieza a girar alrededor de nuestro cuerpo, como si fuesen pelotas de goma.

EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	VIRGIN PLAY
ESTUDIO	TAMSOFT
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Aya y Suki, por su propia sangre, son grandes matadoras de zombis. Los bikinis no tienen explicación.

GRÁFICOS 6

Los escenarios poco llamativos quedan ocultos por unos personajes pixelados.




SONIDO 4

La música nos recuerda a los concursos de la tele de los 80. Casposería pura y dura.

JUGABILIDAD 5

Numerosos movimientos de Wiimando para acabar con masas ingentes de zombis.

IINNOVACIÓN 1

La franquicia ha visto la luz en casi todas las consolas. Simplemente, sigue creciendo.

NG EN RESUMEN

Algún pequeño susto (apenas dos por personaje), pero llega a cansar. El tema final se llama *Danger in Disguise* (Peligro disfrazado). Tomadlo como una advertencia.

50



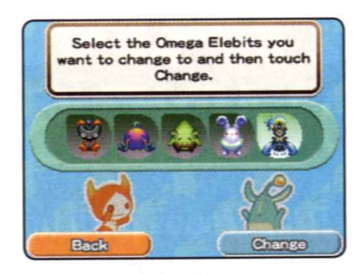
¿No te dijo tu madre que no hablases con autobuses desconocidos?



Con electricidad, los Omegas evolucionan y son más potentes.



Encadenando cinco o más eledees, tendremos bonificadores de puntos.



Aquí seleccionamos los Omegas para jugar online; un modo curioso.

ELEDEES THE ADVENTURES OF KAI AND ZERO

Una tormenta en una taza de té...

Se ha dejado atrás la perspectiva en primera persona, pero el ADN de *Eledees* para Wii sigue muy presente en la misión de Kai. Capturar eledees (necesarios para abrir puertas y accionar maquinaria) es una tarea agradable y táctil; analizaremos todo el escenario con nuestro lápiz, marcaremos a los eledees que se dan a la fuga y tocaremos a nuestro compañero Zero para que los atrape. Al marcar al primer eledee, comienza una cuenta atrás: sólo tenemos unos segundos para intentar capturar más antes de que aparezca Zero.



Las criaturas azules valen más electricidad, pero huyen más rápido.



Qué crueldad esta oda a la esclavitud. Muy mal, Konami.

Fragmentos

Eledees responde a la perfección con la pantalla táctil. Precisamos rápidos reflejos, y también es importante el agarrar y soltar. Del mismo modo, existen una serie de eledees Omega que ofertan habilidades especiales (ráfagas de fuego, pinchos de hielo, poderes magnéticos) que controlaremos con el lápiz táctil. En ciertos aspectos, ese concepto de Omega podría ser la idea que ha estado buscando la franquicia *Pokémon*. El glosario de criaturas es una herramienta esencial, ya que las mazmorras se basan en nuestros poderes elementales.

Desgraciadamente, *Eledees* pierde la fe en sus puzles. Las mazmorras están bien, ya que requieren abundante acción Omega, pero los mundos exteriores no consiguen mantener nuestro interés. Estamos todo el rato agitando rocas y árboles, con sólo un puñado de criaturas casi inofensivas. No hay combates propiamente dichos, aunque los jefes finales son impresionantes, al más puro estilo *Phantom Hourglass*.

Además, pierde algo al dejar atrás las cocinas y baños de la versión Wii para ofertar tierras de fantasía. Que el argumento gire en torno a un autobús parlanchín da buena muestra del público al que está orientado (niños y gente que se dedica a ver pasar autobuses[1]), pero la locura anárquica de jugar al escondite por una casa no se traslada a la selección de playas, cuevas y mundos helados.

MATTHEW Pese a todo, son escasos los juegos que explotan tanto la DS.



[1] Lucía, Ramón y David quedan para sentarse en paradas del bus y verlos pasar, con la esperanza de que pase el Gatobús de Mi Vecino Totoro. Ingenuos.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	KONAMI
ESTUDIO	KONAMI
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

Un niño y su eledee recorren mundos fantásticos con un autobús parlante, esclavizando criaturas.

GRÁFICOS 6



Sprites dignos de GBA; los efectos eléctricos mantienen la tensión en pantalla.




SONIDO 3

Un apartado bastante inocuo, hasta el punto de ser fácilmente ignorable. ¿Tenía música?

JUGABILIDAD 7

Repite sus dos o tres trucos una y otra vez, pero son trucos muy buenos, la verdad.

INNOVACIÓN 7

Consigue mantener con éxito ese estilo *Eledees*, y se convierte en un juego diferente.

NG EN RESUMEN

La emoción inicial de que podríamos estar ante un grandísimo juego dura apenas unos instantes, pero la aventura se mantiene sólida y divertida.





Shu ha visitado a un peluquero de anime, de ahí esos pelos de punta.



No nos convencen los combates en tiempo real; son demasiado lentos.



Todos tienen una Sombra; una bestia mitológica para combatir.



La Sombra de Shu, el protagonista, es un dragón azul. De ahí el título.



Hay un gran número de FMV para deleitarnos la vista. Ésta no es una.

BLUE DRAGON PLUS

Un nuevo dragón mágico, sin necesidad de bolas

Si Mistwalker esperaba que *Blue Dragon Plus* fuese el título que les permitiese alejarse de la sombra de Square Enix, entonces lamentamos decir que no va a ser así. Se han limitado a hacer un *Revenant Wings;* es decir, una secuela reconvertida al género de la estrategia en tiempo real. Pero, a diferencia de *Final Fantasy XII*, pocos hemos jugado, o queríamos una secuela, del *Blue Dragon* original, que salió hace dos años para Xbox 360.

El juego empieza con mucha carga argumental. Los nuevos jugadores se verán sobrecogidos al principio, pero, gracias al montón de texto que aparece cada vez que se presenta a un personaje, no tardarán en ponerse al día. Tras la primera hora, el juego se asienta y la nueva historia es sencilla de seguir[1].

Dragoncitos

Plus mezcla fantasía tradicional con ciencia ficción. Transcurre en unos cubos llenos de robots y de tecnología antigua, y su universo actúa como un tablero. Nuestro equipo avanza entre nodos por turnos, combatiendo siempre que se encuentren con un enemigo. Un sistema poco habitual y divertido, pero echamos de menos el dar vueltas por el mapa.

En las reyertas en tiempo real, las unidades tardan eones en llegar a su destino, y cuando lo hacen, todo se limita a que golpeen a sus enemigos hasta derrotarlos. Los ataques elementales añaden estrategia, pero a día de hoy son ya un cliché que no merece la pena mencionar[2]. No es un título tan profundo como *Revenant Wings* y su mundo no está igual de inspirado. *Plus* puede llegar a ser un buen inicio para la franquicia, pero palidece ante las mejores obras de Square Enix.

TOM

Se compró la ropa para que le sirva al pegar el estirón, está claro



1 Robots suicidas explotando por todas partes. Tenemos que acabar con ellos utilizando las Sombras que poseemos. 2 ¿El hielo vence al fuego? MAL.

EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	VIRGIN PLAY
ESTUDIO	MISTWALKER
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	MARZO

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

El dragón sigue siendo azul, pero casi todo lo demás ha cambiado con respecto al RPG original para Xbox 360.

GRÁFICOS 8

Sprites coloridos, impresionantes 3D y muchas escenas de vídeo. Buena mezcla.




SONIDO 8

Grandes temas para los combates, al nivel de los mejores *Final*. Se repiten.

JUGABILIDAD 7

Batallas ágiles y divertidas, pero estaremos esperando una profundidad que nunca llega.

INNOVACIÓN 5

El sistema por turnos es una buena idea, pero en la práctica no se termina de explotar.

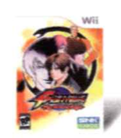
NG EN RESUMEN

No consiguió impactar de primeras, no tiene pinta de que lo vaya a conseguir ahora. Todo lo que tiene *Plus* para ofrecer ya lo ha hecho alguien antes.

72

THE KING OF FIGHTERS: THE OROCHI SAGA

Con luchadores de todo a 100



PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	VIRGINPLAY
ESTUDIO	SNK PLAYMORE
PRECIO	29,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

Para los expertos en juegos de lucha, habrá millones de sutiles variaciones entre *Samurai Shodown* y *King of Fighters*, pero para casi todo el resto del mundo es como escoger entre dos marcas de queso azul. Y, dentro de dicha analogía, sin duda *KOF* es el más mohoso de los dos.



Pensando en ello a posteriori, quizás me he pasado haciendo reventar su pierna.

Jugar a cada uno de los cinco títulos incluidos en rápida sucesión revela lo poco que ha progresado la serie desde su debut en 1994. Sí, la dificultad va aumentando y se añaden cada vez más personajes... Pero habría sido mejor que SNK lanzara la última versión (*KOF' 98*) directamente en WiiWare, teniendo en cuenta lo muchísimo que se parece a sus antecesores.

A Rey muerto...

Y es que el juego más reciente del pack tiene *11* años. Y eso se nota. La mayoría del amplísimo reparto de personajes son arquetipos fotocopiados de *Street Fighter* o clones insípidos de otros que ya existían. Nada que ver los espectaculares demonios, guerreros y animales de *Shodown*.

SNK ha escogido para su nuevo *King of Fighters XII* una dirección artística más pictórica, con lo que sus descafeinados luchadores tienen mejor aspecto. Pero, claro, es un título que no va a llegar a Wii, así que tenemos que conformarnos con los viejos capítulos de la saga. Lo que no tiene mucho sentido.



VEREDICTO

GRÁFICOS	5
SONIDO	5
JUGABILIDAD	6
INNOVACIÓN	5



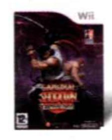
EN RESUMEN

Una recopilación mediocre de cinco juegos mediocres. Espera a que alguno llegue a WiiWare, o prueba *Samurai Shodown*.

53

SAMURAI SHODOWN ANTHOLOGY

Leyendas, samuráis y espadazos



PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	VIRGINPLAY
ESTUDIO	SNK PLAYMORE
PRECIO	29,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

Debido al precio exorbitante tanto de la consola Neo Geo como de sus cartuchos, casi nadie tuvo la oportunidad de probar los juegos de SNK (más allá de sus *coin-ops*) cuando éstos salieron al mercado. Sólo ahora, mediante descargas y recopilaciones retro, podemos probarlos, cuando ya llegan demasiado tarde.



Los enormes sprites de *Samurai Shodown* encajan muy bien en las teles HD.

Por fortuna, *Samurai Shodown*[1] sigue siendo tan especial como para merecer la recuperación, gracias a sus personajes memorables, su rica mitología y unos sprites enormes y llenos de detalles.

Su peso en oro

Se trata de un pack suculento por incluir los *Shodown I-VI*, si bien el contenido extra se limita a un minijuego penoso y a esas galerías de imágenes y sonido que a nadie le importan un pimiento. En todo caso, los primeros dos juegos de la serie son versiones embrionarias de lo que la serie sería a partir del capítulo *III*. Vamos, que no valen la pena ni los puntos que puedas gastarte en las descargas de la consola virtual.[2] Los juegos siguientes son más profundos, más trabajados y más equilibrados. La verdad, el disco vale la pena ya sólo por el prodigioso *Samurai Shodown IV*.

No es la mejor celebración del 15º aniversario de la franquicia, y no es el título que le dará el protagonismo que merece –habrá que esperar a su remake HD–, pero la calidad de los juegos incluidos trasciende todas las posibles pegas.



VEREDICTO

GRÁFICOS	6
SONIDO	5
JUGABILIDAD	8
INNOVACIÓN	6

EN RESUMEN

La mayoría de los *Shodown* siguen siendo geniales, aunque la presentación resulta algo rácana. Aun así, vale la pena.

74

1 La "W" que falta se la agenció George W. Bush, igual que las elecciones del 2000. 2 ¿Vale la pena si ya te has descargado los *Shodown I* y *II*? Sí, porque también incluye los *III*, *IV*, *V* y *VI*.

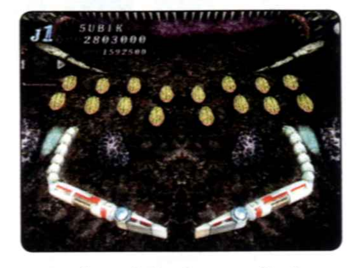




Los enemigos explotan con chorros de líquido verde. Lo que resulta un gustazo, aunque no podrás darles a todos.



Algunas mesas y criaturas son bastante asquerosas.



Hay demasiados huevos, dientes y [escalofrío] misteriosos orificios.

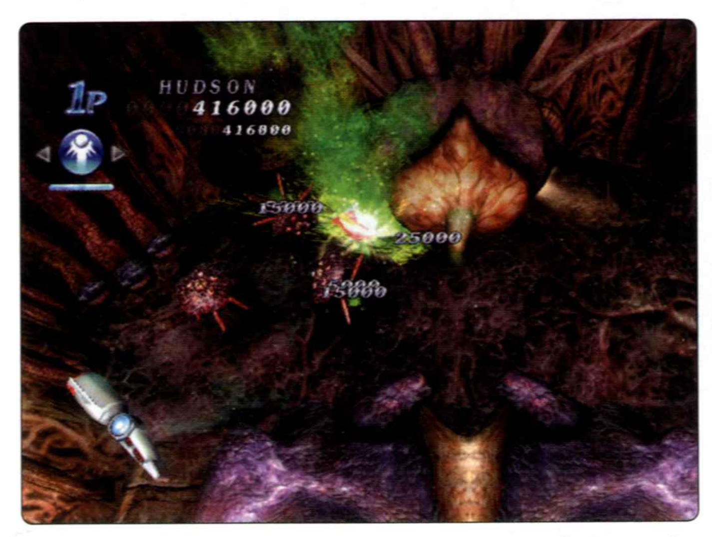
ALIEN CRUSH RETURNS

Una sonora derrota para una serie mítica

PLATAFORMA **WiiWARE** ESTUDIO **HUDSON SOFT** PRECIO **800** LANZAMIENTO **YA DISPONIBLE**

Los *pinballs* han tenido siempre la necesidad de llenar de campanas y silbidos sus frenéticas raíces machacaflippers. Sin embargo, ahora hay una narrativa: no te limitas a conseguir una puntuación o a gastar unos euros, sino que estás liberando a una princesa o luchando contra un ejército Borg.[1]

Los juegos basados en el *pinball* tienden a añadir algunos detalles en forma de entornos interactivos u objetos a adquirir. *Alien Crush Returns* va más allá, y también incluye enemigos. Según su estrafalaria trama, tienes que eliminar (cómo no) una amenaza alienígena utilizando un *pinball*. Explota tu imaginación y la bola de acero puede ser un arma o los *flippers* partes de tu nave espacial.



Los niveles son orgánicos y palpitantes, con aspecto de interior estomacal.

Control esférico

Los *pinballs* virtuales suelen carecer de la variedad de lo real. Sin la fisicidad de esas mesas ruidosas y enormes, estos juegos suelen parecer inútiles, sin sentido. *Alien Crush* intenta aliviarlo dándote objetivos que completar, además de algún otro jefe que derrotar. "Objetivos" debe traducirse como "matar enemigos". No es que se muevan demasiado, pero la naturaleza imprecisa de la bola implica que machacarlos puede ser de lo más tedioso. Lo mismo ocurre con los jefes finales: al principio son divertidos, pero acaban convirtiéndose en más de lo mismo, por mucho que haya un extraterrestre gigante en medio.

Alien Crush Returns envuelve el *pinball* con ropajes *sci-fi*, ofreciendo mejoras cosméticas para una fórmula que ya funcionaba bien.
Puede interesar a los fans de la serie *Crush*[2] de TurboGrafx (que celebra su 20º aniversario),



pero, en general, se trata de un pinball exactamente como los de siempre.



Este juego recuerda a *Metroid Prime Pinball*, aunque no es tan bueno.

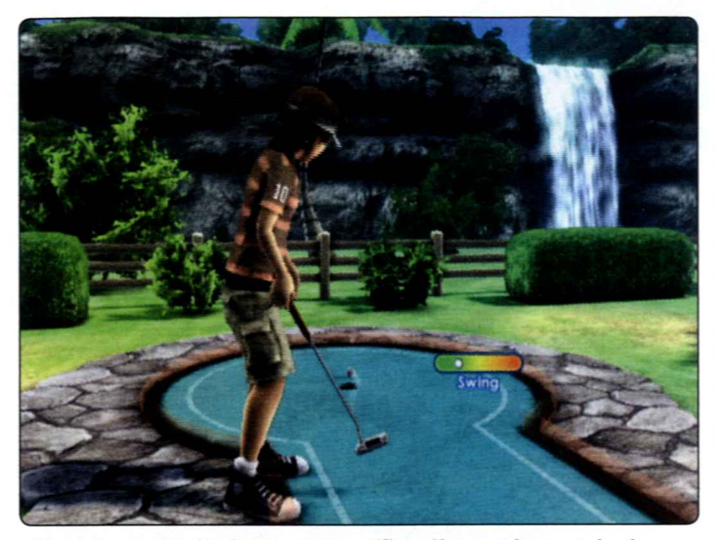


VEREDICTO

Nada más y nada menos que lo que puedes esperar de un título de *pinball*. Lo que es tan bueno o tan malo como tu adicción a darles a las bolas plateadas.

2

1 Hablamos, claro, del *pinball* de *Star Trek: LNG*, con montones de misiones y algo llamado "Multibola Borg". 2 *Alien Crush, Devil's Crush* y *Jaki Crush* son los juegos anteriores.



Pese a los personajes de aspecto terrorífico, el juego es bastante bonito.

FUN! FUN! MINIGOLF

Bueno, tan divertido... no es

PLATAFORMA **WIIWARE** ESTUDIO **SHIN'EN** PRECIO **900** LANZ. **YA DISPONIBE**

Que no os engañen esos signos de exclamación: este juego de minigolf no tiene nada de divertido. Forzando un poco, se podía admitir uno, ¿pero dos? ¡Ni de coña! Hablamos del golf más aburrido: tiene tres circuitos, que parecen suficientes, pero no tienen nada emocionante. ¿Quién querría jugar al aburrido minigolf normal en una Wii?

Mirad qué tiro

Podremos jugar solos o con hasta tres amigos más. Estaría bien poder utilizar sólo un Wiimando y jugar por turnos, pero no, hacen falta cuatro mandos. Tras seleccionar uno de los cuatro personajes[1], que parecen hechos de plástico, saltamos al green; y venga, a lo nuestro. Ah, ¿querías algún tipo de explicación? Pues no va a ser.

Al menos, es lo bastante fácil como para llegar a dominarlo sin grandes problemas. Basta con pulsar A y mover el Wiimando para golpear la pelota; con la cruceta, ajustamos el tiro. Cada uno de los tres circuitos está asociado a una dificultad: América el fácil, Asia el medio y Europa el difícil. Aunque Europa es el único que es un reto; los otros dos son demasiado fáciles.

Pagar 900 puntos por un título que se antoja tan escaso es demasiado. Con sus personajes y su presentación, que dejan mucho que desear, así como un diseño de circuitos muy flojo, *Fun! Fun! Minigolf* no triunfa ni como novedad barata



que pretende ser: no es barato, no es una novedad y, pese al nombre, no es divertido.


¿Dónde está el molino? Si no hay molino, nos vamos para casa.



VEREDICTO

Otro juego deportivo de baja calidad. Convierte una actividad bastante intensa en un juego con la misma profundidad que una piscina infantil.

1

FAMILY GLIDE HOCKEY

Todo es relativo

PLATAF. **WIIWARE** ESTUDIO **ARC SYSTEM WORKS** PRECIO **500** LANZ. **YA A LA VENTA**



¿Minijuegos matemáticos? Mal. Los minijuegos deberían ser divertidos.

Los videojuegos no están para unir a las familias, sino para enfrentarlas entre sí. Papá, mamá, Billy y Sarah, la familia perfecta que protagonizó *Family Table Tennis*, y ahora *Family Glide Hockey*, comprende muy bien esta idea. Desde que descubrieron el placer de humillarse unos a otros en deportes competitivos, han decidido seguir reforzando los lazos familiares mediante competiciones despiadadas.

Rumbo al infierno

Suponemos que la idea es que nosotros, junto con tres familiares, nos metamos en un papel de la familia virtual y nos enfrentemos, pero lo cierto es que si quisiésemos retar a nuestra familia, el hockey de aire no sería nuestra primera opción[2]. Glide ofrece una interpretación bastante fiel, con varias mesas y un puñado de minijuegos, pero cualquiera realmente interesado en este "deporte" se compraría una mesa real. La mitad de la diversión radica en demostrar nuestra habilidad manual, y eso nunca se podrá representar en una consola.

No obstante, Arc lo sabe y trabajó en ello. Hay varios esquemas de control (aunque ninguno termina de convencer) y podemos hacer que el mazo se mueva automáticamente, algo que conseguiremos moviendo de vez en cuando el Wiimando para golpear el disco. Aun con control total, es un juego que se



basa más en la suerte que en la habilidad, y cansa tras sólo media hora de juego.



La frase de "¿Crees que vas a poder ganar a Mamá?" es realista.



VEREDICTO

Apenas ha evolucionado con respecto al hockey de aire que hemos visto en *Wii Play*. Puede que este juego llegue a sorprender, pero no lo hará por mucho tiempo.

2

1 Su sonrisa es tétrica. ¿Por qué están tan felices? ¿Qué...? ¡No! ¡No os acerquéis! ¡NOOOOO! 2 Sería coger una raqueta de tenis y golpear a los demás en la cabeza con ella..

"la jugabilidad tiene un ritmo muy bueno; sería genial trasladarlo a la BSO"
DIARIO DE DESARROLLO PÁG. 66



UNIVERSO

NGAMER FÓRUM

¿Encontraste algo que quieras compartir con el mundo? Visita nuestro foro en:

www.ngamer.es

Un mes más... 20 experiencias Nintendo como 20 soles. ¡Cómo se nota que va a llegar la primavera! Y no es que queramos ser refraneros pero... la primavera la sangre altera. A nosotros lo que realmente nos altera es el Universo Nintendo, no sólo por estas 20 ideas, qué más que ideas son idas (de olla, vamos), sino por los mejores momentos de Strong Bad y la esperada entrega de Diario de Desarrollo, ya la cuarta y nos deja por un tiempo, por lo menos hasta que Keith Webb consiga la pasta para poder seguir currando. Tranquilos, confiamos en él.

Lo demás, igual de bien que siempre: La Página 80, las cartas...



STRONG BAD
PÁGINA 64
Finaliza la primera temporada de la surrealista serie. Mira nuestros 16 mejores momentos.

ÍNDICE

20 EXPERIENCIAS NINTENDO

PORQUE NINTENDO LO VALE

Ideal para abrirte paso en las Rebajas

1 ESPADA MAESTRA CASERA

Esta réplica de la Espada Maestra hizo un breve acto de presencia en eBay, porque no tardaron en sacarla (¿por qué lo hacen?). Es una espada con mucho mundo a sus espaldas: la madera de la empuñadura ha sido un préstamo de un manzano, en su interior se encuentra el antiguo eje de un coche trucado, y el aluminio formó parte de un avión. Posiblemente no sea la peor de las mil y una formas posibles de gastar 1.500 euros.

2 CARAMELOS RANCIOS

Sinceramente, nos sorprende que la autoridades hayan permitido a David subirse a un avión con esta guarrada, que compró en la Nintendo World Store de Nueva York. Por ejemplo, el caramelo *Mario Kart*. Ingredientes: "98% dextrosa y maltodextrina, 2% estearato de magnesio, condimentos y ácido málico". Vaya, básicamente, azúcar y productos químicos. Y aún encima, saben mal.



VENENO

3 CALENDARIO ANIMAL CROSSING

Este calendario elimina todas esas absurdas celebraciones del mundo real, como el Día de la Ascensión o el cumpleaños de la abuela, y nos ofrece un listado muy completo de los próximos torneos de captura de bichos y pesca. Sin duda, información útil. ***http://animal-crossing.com/cityfolk/calendar***



Aquí descubriréis que se cancelaron las Navidades de este año.





"Se nos estropeó la capturadora; así serán las imágenes ahora"
LA PÁGINA 80 PÁG 80

NINTENDO



4 DULCES 64

¿Por qué no abrir una Wii en perfecto estado, sustituir todo el interior con los órganos de una N64, hacerle una rudimentaria ranura para los cartuchos y venderla en eBay por un precio inferior al de una Wii nueva? Esa misma pregunta se la debió hacer esta mente emprendedora. **tinyurl.com/6y2zma**



¿Mejor que la Consola Virtual?

5 BOLSO INTERROGANTE

¿No sabéis qué comprarle a vuestras amigas por su cumpleaños? Bueno, es posible que lo queráis para vosotros, pero no pasa nada, porque con él seréis metrosexuales, estaréis a la moda y todo eso. O tal vez seáis chicas; oye, cosas más raras se han visto. Sea como sea, este bolso atraerá todas las miradas allá donde vayáis. **tinyurl.com/6o2e2b**



¡BOLSO DE HOMBRE!



¡MADRE MÍA!

6 MAMÁ ASESINA

A juzgar por su versión no oficial del universo de *Cooking Mama*, parece que la posición de la PETA como organización de defensa de los derechos de los animales ofrece libertad e inmunidad. *Mama Kills Animals* nos muestra un buen número de hechos sangrientos, mientras metemos la mano en el interior de un pavo desangrándose. Y aún pese a todo, es más divertido que *Far Cry: Vengeance*. **www.peta.org/cooking-mama**



7 ÓPERA DE 8 BITS

Directamente desde China nos llega esta encantadora representación teatral de numerosos momentos emotivos de NES, como aquella ocasión en la que los hermanos de *Double Dragon* se abrieron camino a tortas por las calles de Nueva York. Sí, seguro que os acordáis. **tinyurl.com/5vlz97**

8 ROBOESTRELLA

A este robot lo han programado para que juegue a *Guitar Hero* él solito. Bueno, no del todo: cuenta con varias cámaras que le informan de qué notas debe tocar a continuación, pero no seamos puntillosos. No tiene ojos, el pobre. Ni es capaz de pensar por sí mismo. ¿O sí? **tinyurl.com/5e4f7e**



¡TRAMPA!



También vale bañar vuestro Wiimando en platino líquido

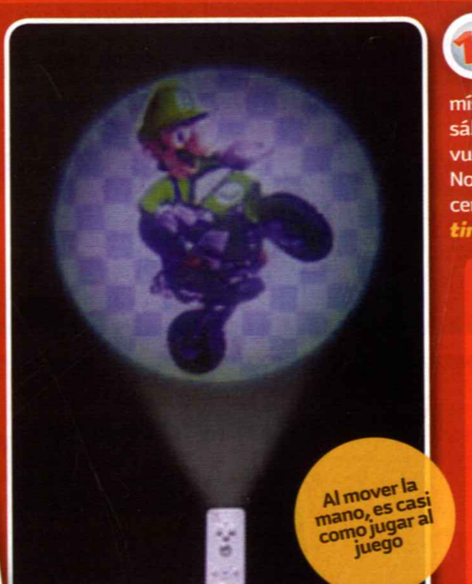
9 JOYERÍA

Seguro que el pasado San Valentín estuvisteis faltos de ideas, así que tomad nota para la próxima ocasión (apuntadlo en vuestro calendario *Animal Crossing*). Si os sentís románticos, ¿por qué no regalarle a la persona amada un collar con forma de Wiimando? Así le recordaréis que vuestra consola siempre formará parte de ese triángulo amoroso que tenéis por relación. **tinyurl.com/6je7ve**

10 Wii ORQUESTA

Os presentamos a la Orquesta Falsarmónica. Lo que veis aquí es a un hombre que ha conectado una Balance Board y un Wiimando a un ordenador Mac y, con un par de trucos, es capaz de dirigir su ópera digital con el Wiimando, mientras modifica el volumen de secciones independientes inclinándose en la tabla.
tinyurl.com/66xc9m


Qué ganas de complicarse la vida.


Al mover la mano, es casi como jugar al juego

11 PROYECTA UN LUIGI

Thinkgeek.com está vendiendo estos proyectores de *Mario Kart* por unos míseros 6-7 euros. Sí, vale, podríais cenar un sábado por la noche con los amigos, pero ¿tendría vuestra hamburguesa forma de mini-Wiimando? No, os aseguramos que no (a no ser que vayáis a cenar a las 3 de la mañana).
tinyurl.com/62rxbd

12 TARTAS ESPACIALES

Nos hemos encontrado por casualidad con esta asombrosa galería de tartas de videojuegos, y quisimos compartirla con vosotros. Una pregunta: ¿Lo que les sale de la cabeza a estos Moguri son piruletas? ¿De qué sabor? ¿A qué sabe la antena de un Moguri? Nos encantaría descubrirlo, jurjur.
tinyurl.com/4nb4fx


¡MOGURI!


¡8 BITS!



Seguro que alguien, en algún lugar, se muere por algo así

13 BOXEO INTELIGENTE

Estos "artefactos de control que mejoran la experiencia" (los hemos bautizado así) de la marca Everlast para el *Punch-Out!!!* de Wii prometen ser muy divertidos, pero rezamos por que no haya menús que requieran el uso del stick analógico. ¡No tendríamos pulgares para usarlo! *Sigh* **tinyurl.com/65nxbe**

14 PIANISTA CALLEJERO

Que vuestros oídos disfruten con esta asombrosa reproducción al piano de las melodías clásicas de *Street Fighter II*. Dura más de 10 minutos, casi el mismo tiempo que necesitamos para hacer el torniquete de Zangief. **tinyurl.com/6bdqs7**


¡Venga, maestro, ahora el tema de Mario!





¿Las dos últimas no son igualitas? Tanto da, las compramos









15 FIGURAS CASTLEVANIA

Para celebrar los últimos lanzamientos de la franquicia, ¿qué mejor que pedir estas figuras de 18 centímetros a la clásica web de importaciones PlayAsia? Venga. Sabéis que os lo merecéis y lo estáis deseando. **tinyurl.com/6jqy7w**

DESCONEXIÓN



17 EL REGRESO DE TOTAKA

Los aficionados norteamericanos de *Animal Crossing* tardaron tan sólo unos minutos en encontrar la canción de Totaka, una composición de 19 notas oculta en muchos juegos de Nintendo, en *Let's Go to the City*. Si queréis saber de qué va la historia, no toquéis el mando durante la secuencia inicial en el autobús.



MINI NES

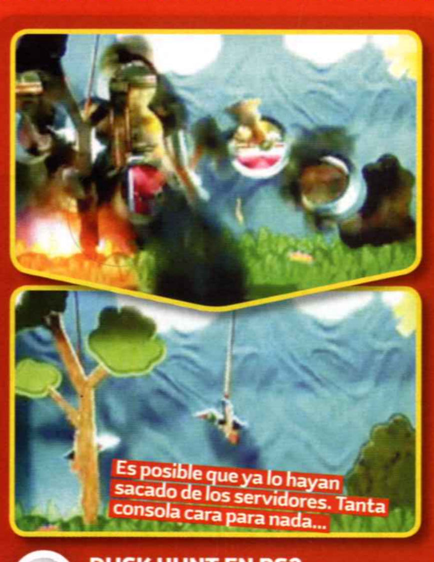
18 BRAZALETE RETRO

Nada mejor que un brazalete de la suerte adornado con réplicas de cartuchos de NES para decirle al mundo "soy alternativo en el sentido retro de la palabra". Ramón pregunta: "¿Los cartuchos tienen su tamaño real?" No. ¡Imaginad que fuese así! Sería un brazalete muy pesado. **tinyurl.com/62oyz8**



16 OBSESIÓN CON PIKACHU

A menudo, nos pasamos las noches en vela preguntándonos quién ostentará el récord del mundo de poseer más merchandising de Pikachu. Alabado sea, pues, el Libro Guinness de los Récords 2009: Edición de Videojuegos, que nos informa de que es Belle, también conocida como "Pikabellechu", poseedora de 8.000 objetos con la cara del ratón eléctrico del demonio. **tinyurl.com/6akacy**



Es posible que ya lo hayan sacado de los servidores. Tanta consola cara para nada...

19 DUCK HUNT EN PS3

No le hemos dedicado el tiempo suficiente a *LittleBigPlanet* de PlayStation 3 como para haber creado algo mínimamente interesante. Pero sí podemos apreciar lo que otra gente es capaz de crear con él, como este homenaje a *Duck Hunt*. **tinyurl.com/5zx3r6**

20 MEGA MAN: LA PELÍCULA

He aquí, el tráiler final de una adaptación hecha por fans de *Mega Man*. Las actuaciones y el guión no son gran cosa, pero está dirigida por un hombre llamado Eddie Lebron, cuyo nombre, al menos, da el pego como director de Hollywood. **tinyurl.com/5dbun9**



No es Jackie Chan... ¿verdad? (No, no lo es)

SÚPERLOCOS

SELECCIÓN

¡Helicópteros! ¡Comida! ¡Mensajes subliminales en el rap! Los 16 mejores momentos de Strong Bad...

Acaba de terminar de bajar el episodio 5 de *Strong Bad's Cool Game for Attractive People*, y con él se termina la temporada. Se acabaron los acentos mexicanos. Adiós a los tipos sin brazos y voz de helio. El fin de los puzles complejos e irracionales. Bueno, hasta la temporada dos, claro. Nos hemos sentado (durante 17 horas) para llegar hasta el final de la aventura de este quinteto y ofreceros nuestros mejores 16 momentos. ¿Por qué 16? Porque, ¿cuándo fue lógico *Strong Bad*? Bueno, y porque sólo nos caben 16 en estas páginas.



PARECIDOS DE ULTRATUMBA

Cuando la colección de videojuegos de Strong Bad se fusiona con el mundo real, los fantasmas de colonos norteamericanos poseen su casa. Un juego tétrico, aunque representado de forma familiar. El cielo, ese exterior con niebla, esa melodía... Son las casas fantasma de *Super Mario World*. ¡Ladrones!



DOS CABEZAS, CERO CEREBROS

¿No creíais que una aventura gráfica pudiese contar con jefes finales? Bueno, lo cierto es que no pueden. Tampoco *Strong Bad*, cuando intenta detenernos con este dragón de dos cabezas de cartulina. ¿Lo mejor? Strong Mad haciendo los efectos especiales con una botella de Ketchup y un montón de gemidos.

EPISODIO 3

SUBLIMINALMENTE SUBLIME

¿Queréis acabar con la horrible tonadilla hip-hop de Coach Z? Os percataréis de que su bailecito sigue la letra de los temas que reproduce Bubs. Da comienzo así una auténtica locura cambiando discos, mientras intentamos convertir las melodías en un ataque mortífero con el que acabar con un DJ inconsciente.

EPISODIO 1

DELIRIOS

Si pulsamos rápidamente el interruptor de la luz, nos toparemos con un momento delirante. Lo hicimos tantas veces que nuestros superiores acabaron viniendo a la oficina para mandarnos callar. Tampoco es que pudiésemos oírles, con las lágrimas cayendo por nuestras mejillas, dando saltitos de tanto reír.



CLUB DE LUCHA MATEMÁTICA

El mejor juego retro de *Strong Bad* debe ser: *"Maths Kickers: Featuring the Algebros"*. Guide Dex y Ryu atraviesan las calles, equilibrando las ecuaciones con restas del puñetazo del dragón y sumas de la bola del dragón. Si aprender fuese así en la realidad, sufrirían para sacar a los niños del colegio.



YOGI Y TIBURÓN

Los intentos de Strong Bad de grabar una película de espías en el Episodio 4 caerían en saco roto desde el momento en que se plantea qué debería vigilar una fórmula secreta. ¿Un oso? ¿Un tiburón? Por qué no, es un oso que agarra a un tiburón, y uno muy mal dibujado. Más inteligente que el oso medio.



CARRERA ALUCINANTE

La vida en el universo Homestar nunca es aburrida, con eventos deportivos como la Carrera Trianual hacia el Final de la Carrera. Se trata de correr por troncos, levantar pesos y dar saltitos a la vez, de superar peligrosos obstáculos como tortugas y cartones de leche. En nuestra opinión, es mejor hacer trampas.



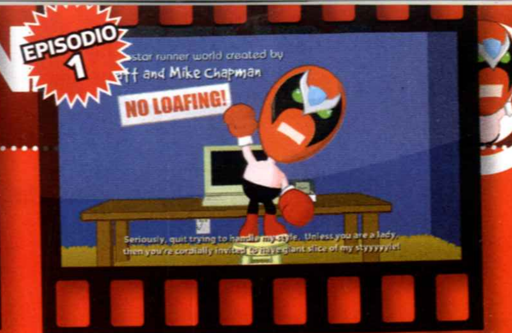
MEGA MAN, O ALGO ASÍ

"Stinkoman" se ve atrapado en la barra de vidas extra de un juego tipo Mega Man, y Strong Bad debe animar a los enemigos del juego para que ayuden a matar a Stinkoman lo antes posible, para poder liberarle. Con lo fácil que hubiese sido que jugase Miriam.



QUEMANDO RUEDA

Una secuencia de persecución en coche al estilo Michael Bay, grabada con un vehículo estático. No sabemos qué es más hilarante, si la mano de Coach Z sujetando el helicóptero o el intento de Cheat de simular la velocidad corriendo con un arbusto. Spielberg, aprende.



SE MIRA, PERO NO SE TOCA

Los guionistas suelen decir "empezamos con un terremoto, y a partir de ahí vamos a más". Los terremotos no son tan estilosos como la canción con la que se inicia la temporada. Mr. Bad asegura que no vamos a ser capaces de "dominar su estilo". Cierto es.



2001: ODISEA DE ASESINATOS

El cómic de Strong Bad es una fábrica de sonrisas. Representado como pinturas en una cueva prehistórica, es sublime cuando un pequeño alienígena invoca el monolito negro de 2001 para aplastar a una adolescente. Kubrick no supo explotar el potencial que tenía.



ENEMIGO TEMBLOROSO

¿Quién es este individuo gelatinoso? Gel-archie, un pedazo antropomórfico de gelatina. Supuestamente, existe para convencer a los niños de que la prueben, pero es lo último que querríamos darles: 75% de pánico y pavor, 25% de productos químicos sabor a fresa.



NEGOCIOS ARRIESGADOS

En el episodio 2, tenemos un juego de estrategia en tablero. La clave reside en saber qué personaje gana a qué otro. Strong Sad aburre a la gente y la hace llorar, así que bloqueadle con el descerebrado Homsar. El Rey es débil, así que escondedle en la niebla de guerra.



CANTA PARA CENAR

Si la música fuese la comida del amor, la canción de amor ideal versaría sobre llenarse la cara de comida. Es la lógica que sigue Homstar en su perversa canción; deberemos ayudarle a escribirla, seleccionando todo tipo de comidas sugerentes. ¿Seducción a ritmo de flan?



LA EDUCACIÓN ESTÁ MALDITA

¿Una simulación de *Doom* en un juego de puzle? Desgraciadamente, no. En vez de monstruos, hay ecuaciones y sprites de payasos. Un problema, salvo que contemos con la ayuda de Algebros o un oso que se alimenta de sprites de payasos.



¡SALUDAD A STRONG MAD!

Strong Mad es un hombre monstruo con un cerebro siempre desconectado. Cada una de sus apariciones es una locura, ya que le vemos como un dios de la batería, como un gorila a sueldo, o como la reencarnación de un lanzador de pesos ruso. Lo mejor de la temporada.

TEMPORADA 1: EL VEREDICTO

Qué extraña es la primera temporada de *Strong Bad*. Tan caótica, que parece que no hay un guión y que Telltale han tocado nuestra vena de comedia surrealista. Si nos fijamos a un nivel más profundo, cada episodio empieza a cobrar un aspecto cada vez más rígido. Divididos en pequeños puzles, el patrón suele ser siempre recoger estos tres objetos, luego aquellos tres, ahora a por el puzle final.

Se puede volver un poco cansino si jugamos a todas las entregas seguidas, pero al jugar tal y como fueron concebidos en un principio, el efecto de cansancio se pierde. Tampoco queremos decir que no sean divertidos si jugamos todos seguidos, simplemente se vuelven un poco más mecánicos. Los puzles pueden ser difíciles (es más complejo que *Sam and Max*), aunque se debe a la cantidad de contenido presente en cada episodio. Con infinidad de frases simpáticas y sucesos surrealistas con los que encontrarnos, es posible que los propios puzles queden en un segundo plano. Pero bueno, si para llegar a ellos hay que atravesar toda esta comedia, nos parece bien. Si os gustan las conversaciones y el humor, esta primera temporada es muy recomendable.

¡RÁPIDO! PASAD AL DIARIO DE DESARROLLO

Kokopolo conocerá en el espacio al legendario Bicho Astronauta

NIVEL 04

DIARIO

El juego cobra forma, y Keith Webb comienza a pensar en el diseño sonoro, en los extras y en todo el caos que supone editar el juego...

Todo está saliendo a pedir de boca. Una vez hemos acabado con el trabajo de desarrollo, toca afrontar esos elementos que se suelen dejar para el último momento. Infinidad de pequeños detalles (fuentes, gráficos adicionales para los escenarios, un par de animaciones para el menú) a los que prestar atención, para pulir el juego. El juego principal está listo, así que es el momento de añadir un par de extras para satisfacer a los usuarios que quieran profundizar un poco más en él.



Extras

Hasta ahora, el ataque de Kokopolo se ha visto limitado a pulsar botones; pero las posibilidades del lápiz táctil de la DS son muy útiles para reproducir los arañazos de una forma más natural. Diseñé un minijuego para disfrutar de él en la pantalla inferior, por mera diversión, durante la pantalla de introducción. Para ello, tenemos que arañar la pantalla, una mecánica empleada en muchos momentos del juego.

También aproveché esta oportunidad para contactar con un par de expertos de sonido y les comenté a grandes rasgos lo que era el juego, para que pudiesen trabajar en una banda sonora. La jugabilidad tiene un ritmo muy bueno; sería genial que se pudiese trasladar ese ritmo a la banda sonora. Ya teníamos el ritmo definido en el prototipo, así que los chicos de sonido podrían utilizarlo

"LA JUGABILIDAD TIENE UN RITMO MUY BUENO; SERÍA GENIAL TRASLADARLO A LA BSO"

Jinbe infunde terror, pero sólo es un guardabosques incomprendido

WHEN A HYPERACTIVE WILD-CAT IS ON THE LOOSE, NO ONE IS SAFE..!!!

GET READY FOR A BRAND NEW EXPERIENCE IN ARCADE ACTION!

GO!GO! KOKOPOLO

INTRODUCING A NEW ANTI-HERO FOR THE HANDHELD ERA... KOKOPOLO

SCRATCH YOUR WAY THROUGH 80 FUN-FILLED STAGES

USE YOUR ENEMY'S INSTINCTS AGAINST THEM AS YOU LURE THEM INTO TRAPS...

MASTER THE "SLASH DASH" MOVE TO CAUSE UNTOLD CHAOS!!!!!

UNIQUE DUAL SCREEN GAMEPLAY - KEEP AN EYE ON BOTH SCREENS AT ONCE!!

- 80 LEVELS OF PURE ARCADE MAYHEM
- 40 COLLECTABLE "SCRATCH CARDS"
- JOIN FORCES OR COMPETE IN THE VS MODE
- A HORDE OF CRAZY CHARACTERS AND BOSSES TO SCRATCH YOUR WAY THROUGH
- GAMEPLAY THAT APPEALS TO RETRO ENTHUSIASTS AND CASUAL GAMERS ALIKE
- UNLOCK EXTRA MODES AND TIME TRIALS

Al hablar con una distribuidora, es esencial una hoja de producto que explique la jugabilidad y el diseño.

ENTRADA ESPECTACULAR

La primera impresión es importante

Como en muchos juegos de DS, *Kokopolo* contará con una introducción de animación. La DS puede manejar grandes sprites, así como transformaciones y rotaciones, por lo que debería convertirse en una pequeña película. Al principio, esta secuencia se representó con animaciones básicas, para visualizar cómo deberíamos crearla.

Básicamente, esta introducción nos muestra los personajes y resume el guión de un modo cómico y rápido. Una pegadiza banda sonora, junto a las imágenes, elevará esta corta secuencia al nivel de ganar un Oscar (bueno, tal vez).



Coordinamos ritmo y animación antes de dar forma a las secuencias finales de la introducción.

Las secuencias iniciales son una gran forma de presentar a los personajes y que nos hagamos una idea de qué personalidad tienen.

como muestra y crear melodías pegadizas.

La hora de la verdad

Hasta este punto, el desarrollo de *Go! Go! Kokopolo* ha sido, en gran medida, trabajo de un solo hombre, con un poco de ayuda de una o dos personas. Pero llegó el momento de acceder a las tiendas. Contar con una distribuidora nos ofrecería muchas más posibilidades y, con suerte, hasta supondría una inyección económica para que este proyecto avanzase con mayor rapidez.

Conseguir atraer el interés de una distribuidora es algo complejo si en ningún momento se ha contado con el apoyo de una compañía importante. Por lo general, hay que hacer dos documentos: un desglose de todos los costes previstos para la finalización del juego y la contratación de la gente necesaria para ello; y un vistazo general de una página que muestre el producto de la forma más sencilla posible.

Preparo la documentación, destacando diferentes aspectos de la jugabilidad, el estilo y el tipo de público al que va dirigido, para que las distribuidoras lo puedan entender fácilmente. Me puse en contacto con varias empresas que habían mostrado interés por el juego, con la intención de conseguir una que tuviese fuertes vínculos con el mercado japonés. Logré el interés de cuatro candidatos posibles, que vieron el juego y dieron su aprobación.

Durante los próximos dos meses, serán todo conversaciones con las distribuidoras para conseguir financiar el resto del desarrollo. Por eso mismo, el diario de desarrollo de *Go! Go! Kokopolo* va a entrar en un estado de hibernación, pero debería estar listo para regresar cuando empiece la producción.

Mientras tanto, podéis visitar la página web *(www.kokopolo.com),* donde encontraréis noticias del juego. ¡Seguiré trabajando duro, hasta nuestro próximo encuentro!

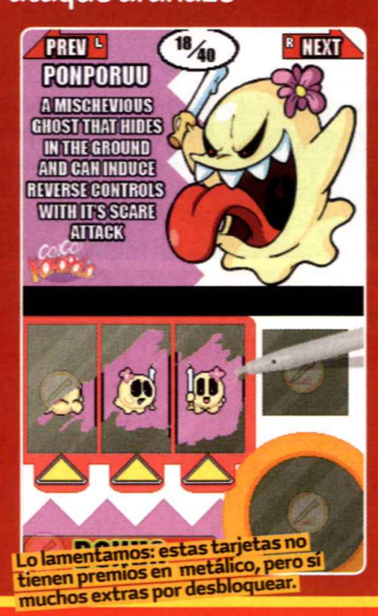
Burnsides sumirá la zona en llamas. ¿Podrá engañarle Kokopolo?

ESTÁ EN LAS CARTAS

Prepara tu propio ataque arañazo

Escondidos por los escenarios nos podemos encontrar varias tarjetas ocultas. Cómo conseguirlas es un secreto muy bien guardado, pero los usuarios que lo logren podrán ver parte de los personajes, biografías detalladas y demás.

Rascando las tarjetas con el lápiz táctil conseguiremos códigos que desbloquearán eventos y extras. También servirán para obtener todos los movimientos del juego, así que los completistas querrán encontrar todos estos tesoros.



Lo lamentamos: estas tarjetas no tienen premios en metálico, pero sí muchos extras por desbloquear.



Hicimos una muestra de la caja del juego, para demostrar cómo se vería el título en las tiendas.



Una de las primeras pantallas del juego. Tendremos que traducirla a varios idiomas para los distintos mercados.

Y AHORA, LAS CARTAS

FÓRUM

CADA MES, NUESTRA CARTA ESTRELLA RECIBE PREMIO



EM@IL
revistangamer@globuscom.es

¿Qué opinión te merece NGamer? Una foto disfrazado de Link, un poema de amor a Peach, un Mii que se parece a alguien, o una mancha en la pared de tu cuarto con la cara de Mario.

El **Fórum** a partir de ahora lo haces tú. Envíanos lo que te dé la gana, consultas, sugerencias, críticas, opiniones... ¡Si nos gusta, aparecerás aquí, en el Fórum!



DIRECCIÓN
Revista NGamer
Calle Covarrubias, 1
28010 Madrid

Para suscripciones, por favor consulta la página 72.

ENCUESTA

MATCH POINT

Con la llegada de Wii MotionPlus se espera una mejora considerable en el realismo del control por movimiento en Wii. El tenis, deporte bandera de la consola desde su lanzamiento, verá el nacimiento de dos nuevas apuestas que usarán el aparato. ¿Quién se ganará al público? ¿La experiencia en el arcade de SEGA? ¿La simulación en el estreno de EA?

EL IWATÓN

Iwata dará una conferencia en la inminente GDC. Una vez, anunció el mejor juego de DS. ¿Esperáis un anuncio demoledor?

SÍ, ES EL MOMENTO JUSTO	66,11%
NO, ESO SERÁ EN OTOÑO	3,33%
NO SÉ, NINTENDO ES IMPREDECIBLE	30,56%

LA CARTA ESTRELLA

¿NOS QUEDAREMOS ATRÁS?

Los gustos en cuanto a entretenimiento doméstico por parte de los consumidores españoles están cambiando con rapidez estos últimos años hacia el mercado de los videojuegos, dejando de lado productos más "clásicos", como el cine o la música, y esta tendencia parece que se acelerará en los próximos años...Ante esta situación, parecería lógico que los gobiernos incentivasen la industria local de videojuegos, en parte para sacar partido de la economía que se genera y en parte para evitar una excesiva dependencia de empresas foráneas.

Pero... ¿Soy la única que lo ve así? En nuestro país todos los esfuerzos de promoción se centran en el cine y en la música (sectores en claro declive) mientras que el sector de los videojuegos sufre las acusaciones de corromper a los jóvenes con violencia, sedentarismo y aislacionismo, de un modo muy similar al rock&roll en los años 60 y la perdición a los adolescentes.

¿Será tarde cuando por fin se comprenda que los videojuegos son un nuevo mercado en el que posicionar a nuestras empresas? Pero bueno, las empresas siempre pueden salir adelante pese al olvido de las administraciones públicas, así que saco otro tema ¿Y la consideración de los videojuegos como un arte? Me parece que mientras los que otorguen los títulos de "actividad artística" sigan viendo a Elvis como un demonio que devora la inocencia de los jóvenes con letras y danzas provocadoras lo llevamos claro....

Mª DEL MAR, VÍA MAIL





Gracias por tu reflexión. Quizás haga falta ganar un par de Oscar y americanizar el producto para que la cosa despegue en nuestro país. O quizás ni con eso. Ojalá proyectos como Icarian: Kindred Spirits consigan hacerse un hueco de repercusión y alcancen algunas de las utopías que propones.

EL REY DEL JUSHINDEN

COMPARTE TU DS

El último juego que he probado en mi DS ha sido ni más ni menos que el *Jushinden Ultimate Beast Battlers*, de Konami (importándolo, que no se vende en España). El juego es una extraña combinación de juego de rol con cartas y un RPG clásico, con batallas al estilo piedra/papel/tijeras, y lo más llamativo que encontramos es que viene con un lector de cartas "mágico" que se conecta al zócalo de GBA de nuestra DS, con una baraja de cartas y con un "tapete" para poner consola y las cartas. El caso es que, además de que es muy chulo montar el lector y el tapete con la DS y las cartas, el juego viene en perfecto japonés.

TOMÁS, VÍA MAIL

¡Friki! Ehm... es decir: 1) El reportaje en NG17 sobre importación moló. 2)La DSi no te cuajará y 3) Tenemos que hacer un curso de japonés.




Pit a punto de lanzar la flecha infinita de Adri_vk. ¡Todos a cubierto!

Ahora, algunas declaraciones de los ganadores del... (redoble) ¡Primer Torneo de Brawl en NGamer!

Estas fueron las preguntas:
1. ¿Cuál fue tu personaje?
2. ¿Alguna estrategia especial?
3. ¿Cuál fue el momento más complicado?
4. ¿Algún mote que le hayas puesto a algún personaje o ataque?
5. ¿Mucho lío con el lag?

ROBÓTICO

1. En todos los combates, R.O.B. Pensé en escoger a Snake para la final, pero tenía mucha mas práctica con R.O.B. y a Snake lo tenía bastante dejado.
3. Al empezar los combates, donde los nervios estaban a flor de piel.
ZOIPI, 3º CON OBJETOS

LUIGIFABIANO

4. Sí, a Falco le llamo ... "Pollo", su Especial Arriba le llamé Pájaro Osado por el ataque de Swellow y su cierto parecido aparte de ser uno de mis Pokémons favoritos. A Luigi su A en carrera, le llamé Ataque Luis Fabiano conmemorando la pelea de Luis Fabiano y Diogo en su respectivo partido Zaragoza - Sevilla, digamos que tienen un cierto parecido.
SORA_IN_BRAWL, 2º CON OBJETOS

Sí... a Falco le llamo "Pollo". ¡Juas!

¿PUEDO SALUDAR?

El momento mas delicado fue cuando apareció un reloj y una estrella a la vez,los dos con un porcentaje muy alto,entonces yo intente llegar al reloj pero él llegó antes que yo y además cogió la estrella, os podeis imaginar el resto. Quiero agradecer esto a todos los de mi clan. En especial a ñasca6 que ha sido con quien mas he aprendido. En cuanto al resto, mis felicitaciones al personal que lo ha dirigido y enhorabuena a los premiados.
LUIGI9, GANADOR CON OBJETOS

¡RÁPIDO!
Hola me gustaría que publicárais más noticias sobre juegos más adultos
Miguel Ángel, vía web
¿Pero adultos de tetas y tal? OK, vale.

EL DE ZUMOSOL

2. La verdad, con tanto nerviosismo y algo de lag por el en medio, me resulto imposible.
3. En resumen de la liga me quedaría con la semifinal, contra Moyans. Y también porque tendría que haber estado ahí mi primo Buguis.
KRATOS AURION, 3º SIN OBJETOS

MORTAL INFINITO

4. Algún combo mío le he tenido que poner un nombre ya que no he visto a nadie en toda la red que los sepa hacer. Con Pit, la secuencia de lanzar atrás con un agarre y seguido hacer un b alante cuando esté contra una pared el enemigo la he llamado "arco giratorio mortal". Luego he aprendido a hacer una flecha infinita en el aire llamada flecha infinita o que caigan cuatro flechas del cielo llamado lluvia de flechas. Por los motes los típicos que dicen todos. A mí me llaman spammer porque con Pit hago muchos smashes y uso mucho las flechas, a Meta Knight le llaman cheta knight porque es demasiado bueno y poca cosa mas.
ADRI_VK, 2º SIN OBJETOS

SUFRIÓ Y VENCIÓ

3. En la final todo fue complicado, y estaba bastante nervioso, pero si he de decir algún momento en el que lo pasara bastante mal, fue en la segunda eliminatorio contra Nexoult, pues



"Si acaso alguien se anima a importarlo y jugar vía WiFi... ¡Me tiene como contrincante!" -Tomás se cree que hay más gente como él o Ramón en España... ¡pobrecitos!

PIENSA EN 20

PIENSA EN 20 SOBRE NEW PLAY CONTROL
Gran idea para los que nunca tuvimos una GC y queremos probar juegos que marcaron un antes y un después.
MDVigo

No es mas que desenterrar cosas para volver a sacar el dinero. Aunque no por ello es mala idea.
Serban

Es hasta sexy y erótico, no digo más, es lo que esperaba de nintendo, es que son los mejores, claro.
Lestad

Bueno... al menos son juegos BUENOS, sean o no ports son buenos y eso hace mucha falta en Wii.
aupikmin

SOBRE DEAD RISING
No está tan mal como lo pintan, si no has jugado al de XBox, este te parecerá un juegazo.
KOPURISTA

Imaginaos un Zelda Ocarina of Time pero porteado con peores gráficos. Vale si, es el mejor juego de la historia, pero mejor no mires al lado.
AimK

SOBRE MOTHER EN LA CONSOLA VIRTUAL
Si sale, en Japón revientan los servidores de descargas de la consola virtual. Aquí no llegará por el idioma quizás...
VySe

O en Hanabi, o en port, o en remake... pero a estas alturas ya nos debería haber llegado esta joya.
Liqu!d

Deberian remekearlo pero ya sabeis que no piensan apostar por un juego de corte tan "oriental" si nintendo apostara algo más fuerte.
zelos

Opina en **ngamer.es/foros.** Sección: Piensa en 20.

LO MEJOR DE LOS FOROS

NGAMER.ES/FOROS

¡Únete a la discusión y al caos!

WII MOTIONPLUS

Luigero: y que pasa con el wiimotion plus? alguien sabe algo?
KOPURISTA: Pues a mi me interesa muchísimo, sobre todo por el Virtua Tennis, que cuando se lo conté a mi familia se volvió loca. Y a mí los juegos de tenis me fascinan!
Ganondorf91: A tí y a tu familia xD
KOPURISTA: Ojalá el Virtua Tennis 2009 tenga Wifi =D
Junky: A los dos días os estaréis cagando en el juego por el lag, los juegos de tennis es de los que mejor servicio online reclaman.

THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL

Iniciado por Jowser
BishopIAF: Papa Caesar (joder que LOL XD) le da una torta al hermano de Varla y le tira las gafas, en la siguiente escena este tiene las gafas puestas como por arte de magia y en la siguiento no XDDDD
desvand: Un pena la duración, pero sigo obsesionado por pillarme todas las armas, rescatarlos a todos en todos los niveles y tener todos los cerebros de todos los escenarios. JAJAJAJA solo el primer escenario creo que ya lo habre repetido 5 veces, y me encanta.
Serban: DIOS PORQUE NO LLEGA ESA DICHOSA EDICION COLECCIONISTA!!

empecé perdiendo el primer combate y tenía que remontar.
5. Afortunadamente apenas hubo lag en todo el torneo, salvo en un combate de la final, contra Adri_vk.
SEEGOTH, GANADOR SIN OBJETOS

¡Atención! Se aproximan... ¡Más cartas!

AHORA SÍ

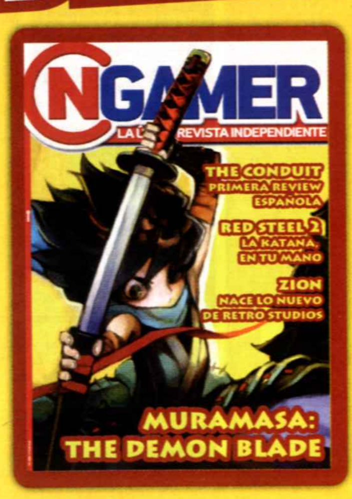
Durante el mes de febrero, con la llegada de Deadly Creatures y HotD: Overkill, se ha dado el pistoletazo de salida al aluvión de grandes títulos para Wii que tendrá lugar durante 2009.
Por fin las third parties parecen haber descubierto que más allá de los "nuevos jugadores" existe un amplio público jugón entre los usuarios de Wii, y que es este público el que realmente consume. A lo largo de este año esperamos muchos juegos notables, como Sonic y el Caballero Negro, MadWorld, No More Heroes 2, Monster Hunter Tri, The Conduit, Kizuna, Arc Rise Fantasia, Fatal Frame 4, Fragile, Cursed Mountain y muchos, muchos más.
Ha costado mucho convencer a las compañías de que desarrollar buenos juegos para Wii es rentable, y ahora nos toca a nosotros, los usuarios, demostrar que esta opción es la correcta, priorizando la compra de estos títulos por encima de los demás. No podemos quejarnos de la falta de desarrollos interesantes para Wii y después contentarnos con no comprar ninguno, o conseguirlos de forma ilegal. Si no, el año 2010 volverá a ser un año de sequía, y los mayores perjudicados seremos nosotros mismos..
ANDREU, VÍA MAIL

¡ATENCIÓN!
Monster hunter G, ¿De pago?
Poseidon, vía mail
Probablemente ni llegue, así que vete a ese rincón donde llora Jose...

Así se habla, Andreu. Vuestras quejas han llegado a su destino y la avalancha de títulos más tradicionales entre 2009 y 2010 parece inabarcable. Como bien dices y como quedó plasmado en nuestras reviews de NG17, Deadly y Overkill abrieron la veda. Pero como ves, Madworld, Sonic o PES siguen con el buen ritmo. Así que a disfrutar de Wii más que nunca con los juegos que más esperábais. Y ¡ojo! tampoco hay que dejar de lado las buenas experiencias más relajadas si son de la calidad de títulos como Family Ski & Snowboard. Oh Dios, ¡no tenemos tiempo!

¡PORTADA DEL LECTOR!


Javier Lomas Puentes (Madrid) 15 años



¡ÉPICA!

Carlos sueña con Oboro casi tanto como nosotros, una pena que esa portada imaginaria tuviera que esperar hasta 2010 como mínimo. Pero jugar a RS2 y analizar Conduit no parece tan lejano... ¿verdad? (pista mala).
Y Retro: ¡queremos conocer lo tuyo en la GDC! ¿Nos oyes?

¿NECESITAS UNA PLANTILLA?

Si quieres una plantilla de NGamer, mándanos un e-mail con tu nick en el foro y te haremos llegar una.



Carmen Martínez Sevilla (Madrid) 12 años

DIBUJOS DEL MES

Seguimos recibiendo dibujos... aquí una muestra



CONCURSO COMPARTE TU DS

¿Cuál ha sido tu último juego en la DS? ¿Qué impresiones te ha dejado?

Mándanos tus comentarios a la redacción y podrás ganar juegos de DS y fundas para tu consola favorita.

Puedes hacerlo a través de nuestro correo electrónico ***revistangamer@globuscom.es*** *o en la dirección postal* ***Revista NGamer C/ Covarrubias, 1 28010 Madrid***

¡Las mejores cartas serán publicadas!

CONCURSO FAMILY SKI & SNOWBOARD

Sorteamos un vale de 400 euros canjeable en deportes el Corte Inglés y 10 juegos

Para participar, mándanos un dibujo de un personaje de Family Ski junto con el cupón que encontrarás entre nuestras páginas.

¡Los mejores dibujos saldrán en el Fórum!

ESQUINA CORRECTORA

¡LOS INTERRUPTORES!

En la review de The House of the Dead: Overkill. se puede ver que ponen en sus características que tiene Wi-Fi, Compatibilidad con Mando Clásico y de GameCube, y con DS...

zoipi, vía foro

Cierto, gracias por el aviso, obviamente no eran de ese juego. De un tiempo a esta parte, las características van saliendo sin errores, ¡pero es que David es un patán!

MÉTODO RANDOM

Estos de Ngamer parecen que cojen las cosas al azar...

fulkone, vía foro

Claro, ¿para qué nos vamos a leer 20 hilos y 100 cartas si podemos pegar todo y que tenga sentido? Y si es al azar... ¿cómo hemos visto tu mensaje? Hmm...

GRAFICAZOS

Además del resumen incompleto del Millionheir, hay otro fallo... le han puesto un 10 en gráficos.

Nickrar_Dopi, vía foro

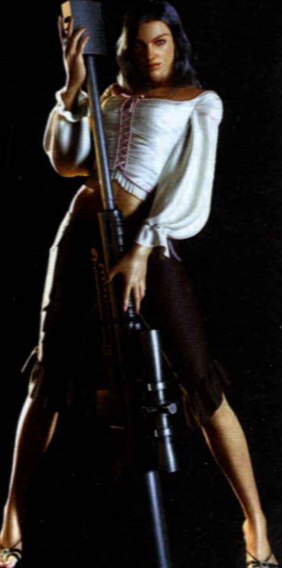
Disculpa, es que Sybil se quedó en la GBA...

¡¡SORTEAMOS 10 DEAD RISING!!

PARA NINTENDO Wii











Mándanos el cupón con tus datos y entrarás automáticamente en el sorteo de uno de los 10 juegos que regalamos

ES UN CONCURSO DE





Wii

CAPCOM KOCH MEDIA

CÓMO PARTICIPAR

Para participar en este sorteo sólo tienes que enviar este cupón con tus datos personales a la siguiente dirección: Revista NGAMER. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. El resultado del concurso será publicado en el **número 20 de NGAMER.**

Nombre:

Apellidos:

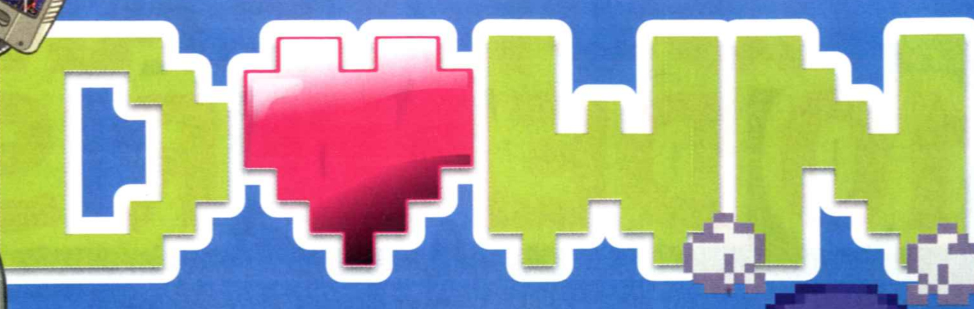
Tel.:

Dirección: C.P.:

Población:

Provincia:

Edad: E-mail:



RECUERDOS DEL PASADO

Qué hay, lectores! En muchos sentidos soy como los ninjas que adornan mi sección este mes. Paso desapercibido entre las sombras y ataco en el momento preciso con un éxito retro tras otro. Chúpate ésta: un shuriken de *Mystical Ninja Shuriken*. ¡BAM! Y ésta: un kunai de *Ninja Gaiden*. ¡Uuf!

Ya lo ves: como los *ninjas*, a los juegos antiguos les sobra la paciencia. Son lo que son, y siempre serán. No necesitan causar impresión, sino que te dejan desarmado con habilidades sencillas, pero bien utilizadas.

UN POCO DE HISTORIA
MYSTICAL NINJA

Visto y no visto

Poco después de que Robin Hood saquera en nombre de los pobres, Ishikawa Goemon recorrió Japón dándole a la gente humilde una parte de la riqueza de los poderosos[1]. Partiendo de este héroe mítico, Konami creó *Mr Goemon*, una *coin-op* que reinterpretó sus aventuras como una mecánica jugable de "coge la moneda y huye de los guardias". Pero el Goemon de 1986 no era el héroe de pelo azul que ahora llamamos así, sino un bandido de cara rechoncha inspirado en los dibujos de la época. Los escasos puntos de concomitancia entre ambos se limitaban al *kiseru*, la pipa usada por ambos como arma. El nuevo Goemon nació también en 1986, en la aventura tipo *Zelda* para NES *Ganbare Goemon*. El *remake* para MSX de 1987 añadía la posibilidad de juego cooperativo con otro bandido histórico, Nezumi Kozo.

Un Goemon de la vieja escuela, con un peinado de los que marcan época.

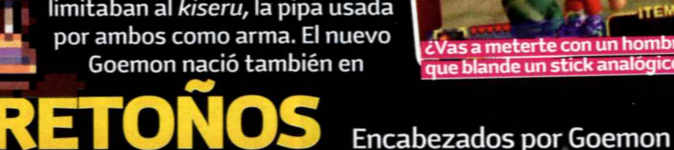
¿Vas a meterte con un hombre que blande un stick analógico?

En 1987, Konami dijo: "Basta de fidelidad histórica" y Goemon encontró su identidad en *Ganbare Goemon 2*: o sea, batallar contra luchadores de sumo robóticos y comprar cartuchos de Konami para convertir a los enemigos en mascotas de la compañía.

Kozo se convirtió en el simpático Ebisumaru y el surrealismo dominó la saga[2].

Goemon, mi hijo

Nuestra primera cata de estas bufonadas fue en 1994, con *The Legend of the Mystical Ninja*



RETOÑOS

Encabezados por Goemon



Wii Wai World Esta especie de popurrí de personajes de Konami era una aventura épica para NES en la que Goemon tenía que unir sus fuerzas con Twin Bee y Simon Belmont.



Yu-Gi-Oh! No eres un tipo de éxito hasta que los chavales empeñan sus riñones por una carta rarísima de Yu-Gi-Oh! con tu efigie. Goemon y Sasuke han tenido semejante honor.



Konami Krazy Racers Goemon rompía la pana en esta imitación de Konami de *Mario Kart*. Eso sí, los que pensaban que era mejor que el juego de Nintendo fueron violentamente eliminados.



Anime Sin pensar en que el encanto de Goemon está en el Japón feudal, su serie de anime le colocaba en el presente. Es tan mala que hace que *Captain N* esté a la altura de *Bleach*.

TRUCOS pág. 78
Nuestra sección de consulta obligada



1 O lo hizo hasta el fallido intento de asesinato del despótico Toyotomi Hideyoshi, condenado a hervir vivo en una tinaja de aceite hirviendo. La leyenda dice que su hijo también fue condenado, pero se salvó porque Goemon lo sostuvo sobre el aceite. Qué crack.

"la coin-op original ganaba por goleada a sus conversiones gracias a un modo para cuatro jugadores"
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES PÁG. 76



LOAD

para SNES, tres años más tarde que en Japón y con sus héroes rebautizados como Kid Ying y Dr Yang.

Mystical Ninja tenía personalidad a patadas, con *sprites* brillantes y simpáticos con los que crear un cóctel mezclando el Japón feudal y la anacronía más desquiciada. Goemon avanzaba sobre los hombros de Ebisumaru, había un minijuego con el comienzo de *Gradius* y se "descubría" que el aire hockey nació en el Japón feudal. Un éxito formidable que, por desgracia, fue el único de los cuatro *Mystical Ninja* para SNES que salió de Japón.

Loco por las pipas

¿Qué nos perdimos? *Suspiro* *Mystical Ninja 2* presentaba al robot ninja Sasuke y a Impact, el guerrero mecánico de Goemon que luchaba contra otros *mechas* gigantes en una versión en primera persona de *Punch-Out!!* ¿Suena bien? Pues en *Mystical Ninja 3* sus héroes luchaban con una monja que viajaba en el tiempo, y se añadía un sonido de risas a sus jocosos diálogos. *Mystical Ninja 4*[3] se llevaba al grupo al espacio, donde debían luchar con parodias robóticas de los guerreros de *Street Fighter* y, en una chulería de diseño para SNES, luchaban en lo alto de un coche mientras caída del cielo. Negar a Occidente toda la saga *Goemon* es un pecado difícil de continuar.

Esta exclusividad japonesa duró hasta 1998, cuando *Mystical Ninja Starring Goemon* salió para Nintendo 64 (con Kid Ying recuperando su nombre). No hay duda de que se trata de una joya incomprendida, aunque sobre todo destaca porque abrió camino a otros títulos de la serie, como el maravilloso *Goemon's Great Adventure* para N64, que apareció en 1998.


Incluso en la sencillez gráfica de la NES, se intuye el Japón clásico.

Creemos que el Goemon histórico nunca llegó a usar unos pantalones robóticos...


Goemon's Great Adventure es genial, así que no podemos hacer comentarios sarcásticos sobre su nombre.



HACIENDO DEL TIEMPO EL MEJOR ALIADO

RETRO DESCARGAS



MARIO GOLF

CONSOLA: **NINTENDO 64** PUNTOS WII: **1000**
PEGI: **3+** JUGADORES: **1-4**

No se puede negar que este juego resultó ser uno de los más divertidos de su época. Con 14 personajes diferentes, 10 modos de juego, seis circuitos y un toque de RPG gracias a los puntos de experiencia que ganamos, se convierte en una alternativa excelente dentro de la Consola Virtual. Ideal para competir con otros tres amigos.



BOOGERMAN

CONSOLA: **MEGA DRIVE** PUNTOS WII: **800**
PEGI: **13+** JUGADORES: **1**

Un buen título de plataformas que cuenta con un cierto factor desagradable: tanto escenarios como ataques del personaje giran en torno a mucosas nasales y gases. De no ser por eso, es un juego muy digno y divertido.


Mononoke Sugoroku No tiene nada que ver con la Princesa Mononoke, sino que es un confuso híbrido de *Mario Party* y *Magic*. El equilibrio de poderes entre personajes cantaba un poco.


New Age Shutsudou! Konami se vendió y quiso darle a Goemon cierta chulería en PlayStation. Una decisión horrible, que también infectaría a la versión para GBA.


Manga Con cada nueva sección, nos preguntamos si hay algún personaje de videojuego que no esté inmortalizado en un *manga*. Y si alguien se atrevería a hacerlo con Funky Kong.


Soreyuke Ebisumaru! Goemon se hace a un lado, y permite a Ebisumaru liderar... un soporífero juego de puzzles para SNES. Ya te vale, Goemon. Básicamente, trata de cruzar laberintos.


Parodius El paródico *Gradius* está lleno de cameos extraños. En su versión para Sega Saturn version, Impact aparece como un terrorífico jefe de final de fase. Sólo que no da miedo ninguno.



+2 Hasta que Goemon se puso serio para un clon de *Dragon Quest*, *Ganbare Goemon Gaiden*. Este simplón RPG al menos nos legó a Koban Neko, el mismísimo Gato Ninja de Goemon. 3 Más conocido como *Ganbare Goemon 4: Boku ga Dancer ni Natta Wake*, que viene a ser "El viaje brillante: La razón por la que me hice bailarín".

NUEVA YORK

De *Teenage Mutant Ninja Turtles*

Al ser uno de los *beat'em-up* más populares de finales de los 80, *TMNT* se hizo un hueco en multitud de consolas domésticas. Pero la *coin-op* original ganaba por goleada a sus conversiones gracias a un modo para cuatro jugadores que la convertían en una experiencia social... Y muy cara.

Los gráficos no estaban a la altura de juegos como *Final Fight*, pero en pantalla podían aparecer un montón de enemigos (idénticos pero con colores distintos) ante tus colegas y tú y, en general, cualquiera que pasara por la sala de recreativas y tuviera una moneda de 25 en el bolsillo.



APRIL

La razón, humana y femenina, de que las cuatro tortugas estén peleando con jabalís gigantes y rinocerontes. La chica lo merece, la verdad.



MIKE

Mientras los demás saben tomarse las cosas en serio, Michelangelo sólo piensa en divertirse y comer pizza. Por eso le tocó la peor arma, los terribles (y en algunos países, prohibidos) nunchakos, que ahora se ven con otros ojos gracias a la aparición de la Wii.



LEO

Sin contar al Maestro Splinter, que no aparece en el juego, Leonardo es el mayor y el más maduro del grupo, de ahí que pueda llevar dos katanas al mismo tiempo. Lo suyo sí que es auténtica chulería.





CENSURA

En Gran Bretaña, el nombre del juego se cambió a *Teenage Mutant Hero Turtles* porque se consideró que la palabra "ninja" era demasiado violenta para los niños. De hecho, en la serie de televisión se eliminaron los fragmentos del *opening* en que Michelangelo blandía sus nunchakos.

CHISPAZO

Las tortugas necesitan un buen susto para darlo todo en las peleas, por eso encuentras un montón de peligros en el primer nivel. ¡Bzzzzzt!

DON

No hay nada que le guste más a Donatello que la marcha del sábado noche. La marcha de darle caña a sus enemigos con su bastón bo... Cuando no está masajeando a los malosos, está en el laboratorio, creando nuevas armas.

JEFES

Con una cantidad sin especificar pero enorme de puntos de vida, los matones de Shredder obligaban a gastar una moneda tras otra en los finales de nivel.

RALPH

El experto en cuchillos de 16 años más famoso del mundo. El sentido del humor de Raphael es tan agudo como la punta de sus sais, por eso le temen todos sus enemigos.

NG TRUCOS

Sección de consulta obligada donde encontrarás los mejores trucos de los juegos más novedosos[1]

ONECHANBARA: BIKINI ZOMBIE SLAYERS

Avanzando en el juego puedes desbloquear personajes, modos y características adicionales:

REIKO
Completa el Modo Historia de Aya en cualquier nivel de dificultad.

MISERY
Completa el Modo Historia de Reiko en cualquier nivel de dificultad.

SELECCIONAR EL QUINTO VESTIDO DE AYA Y SAKI
Pulsa Z en la pantalla de selección de personajes.

DESBLOQUEA LOS TRAJES DE AYA
Son cuatro: para lograrlos, debes superar 10, 20 y 30 misiones, además de superar el Modo Historia en todos los niveles de dificultad.

DESBLOQUEA LOS TRAJES DE MISERY
Son tres: para lograrlos, debes superar 10, 20 y 30 misiones.

DESBLOQUEA LOS TRAJES DE REIKO
Son tres: para lograrlos, debes superar 10, 20 y 30 misiones.

DESBLOQUEA LOS TRAJES DE SAKI
Son cuatro: para lograrlos, debes superar 10, 20 y 30 misiones, además de superar el Modo Historia en todos los niveles de dificultad.

DESBLOQUEA EL NIVEL DE DIFICULTAD HARD
Completa el nivel de dificultad Normal con cualquier.

DESBLOQUEA EL NIVEL DE DIFICULTAD VIOLENT
Completa el nivel de dificultad Hard con cualquier personaje.

DESBLOQUEA EL NIVEL DE DIFICULTAD BERSERK
Completa el nivel de dificultad Violent con cualquier personaje.

DESBLOQUEA EL MODO VIEW
Completa el Capítulo 8 del Modo Historia.

MARIO POWER TENNIS

MODO EVENTO
Para desbloquear el Modo Evento, en el que puedes jugar un *tie break* a 3, 5 o 7 puntos, pulsa a la vez en la pantalla inicial los botones Start y Z.





CONSIGUE LA ESTRELLA DE UN PERSONAJE
Si quieres conseguir la estrella de un personaje, debes superar con él los 3 torneos de la Copa Normal y la obtendrás de forma automática.

COLORES DE YOSHI ALTERADOS
Para cambiar el color del Power Shot Defensivo de Yoshi, supera la Copa Flor en formato dobles con cualquier personaje.

BOMBERMAN 2

Aunque a medida que vas avanzando en el juego vas también desbloqueando nuevas partes del vestuario de tu personaje, mediante unas condiciones determinadas puedes conseguir 16 adicionales:

BOMBERMAN MAX (PACK DE 4 PARTES)
Consigue un rango S en todos los niveles de la zona G.

BON BON BON (LAZO)
Consigue un rango S en todos los niveles de la zona F.

FALDITA
Consigue un rango S en todos los niveles de la zona A.

TRAJE DE MARINERO
Consigue un rango S en todos los niveles de las zonas D y E.

MOCHILA ESCOLAR
Consigue un rango S en todos los niveles de las zonas B y C.

ZAPATOS DE CUERO
Utiliza 1.000 packs.

GAFAS OSSAN
Completa el 60% del juego.

CAMISA OSSAN
Completa el 70% del juego.

GUANTES OSSAN
Completa el 80% del juego.

PANTALONES OSSAN
Completa el 90% del juego.

SOMBRERO DE SEDA
Coloca 10.000 bombas.



BASTÓN
Derrota a 1.000 enemigos.

SMOKING
Destruye 6.000 bloques.

WALL-E

Introduce estos códigos en la pantalla de passwords (ZMP es "Zero Point Mover"):

Todas las bonificaciones del juego
WALL-E, AUTO, EVE, ZPM

LEGO STAR WARS 2

Usa uno de estos códigos en la cantina de Mos Eisley:



10 STUDS
Introduce 4PR28U

FANTASMA DE OBI WAN
Introduce BEN917

RANGO "JEDI VERDADERO"
Recoge 10.010 Studs en un nivel para conseguir el rango "Jedi Verdadero" en el mismo.

[1] A pesar de haber probado todos estos trucos, Ngamer no asegura que en tu consola todos funcionen a la perfección.

ELEDEES DS



DESBLOQUEA BIG RED BONUS OMEGA
En el menú principal, escoge un archivo, aprieta Start y pincha sobre "Extra". Escoge "Descarga Omegas adiciones" y "Descargar datos", y ya en esa pantalla pulsa B, Y, arriba, botón L, derecha, botón R, abajo, izquierda, X, A.

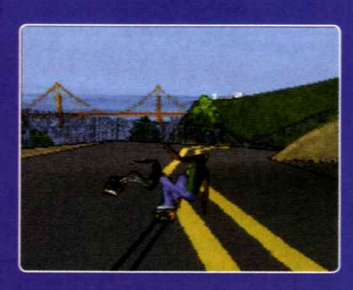
Todos los contenidos del juego
M-O, AUTO, ZPM, EVE
Todos los trajes típicos de vacaciones
AUTO, AUTO, ZPM, ZMP
Todos los trajes multijugador
ZPM, WALL-E, M-O, AUTO
Todos los mapeados multijugador
EVE, M-O, WALL-E, AUTO
Todos los niveles para un jugador
AUTO, ZPM, M-O, WALL-E
Mejora permanente de los láseres de Eve
EVE, WALL-E, WALL-E, AUTO
Salud infinita
WALL-E, M-O, AUTO, M-O
Wall-E y Eve pueden hacer cualquier cubo en cualquier momento
M-O, ZPM, EVE, EVE
Wall-E puede hacer cualquier cubo en cualquier momento
AUTO, M-O, AUTO, M-O
Superláser permanente para Wall-E
WALL-E, AUTO, EVE, M-O
Wall-E puede usar la pistola láser en cualquier momento
WALL-E, EVE, EVE, WALL-E
Wall-E y Eve pueden usar la pistola láser en cualquier momento
ZPM, EVE, M-O, WALL-E



TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

En el menú principal, escoge la opción "Skateshop". Dentro de ella, opta por "Buy Stuff" y luego escoge la opción "Enter Code". Ahí podrás usar estos trucos para desbloquear algunas características:

SIEMPRE SNOWSKATE
Introduce "SNOWSK8T"
MAPEADOS INVERTIDOS
Introduce "MIRRORBALL"



TRAJE DE ABOMINABLE HOMBRE DE LAS NIEVES
Introduce "BIGSNOWMAN"
TRAJE DE ZOMBI PATINADOR
Introduce "ZOMBIEALIVE"

THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL



Al superar el modo Historia, puedes desbloquear modos adicionales:

MODO MONTAJE DEL DIRECTOR
Completa el modo Historia.
MODO EMPUÑADURA DOBLE
Completa el modo Montaje del Director.
MODO HANDCANNON
Completa el modo Empuñadura Doble.
MODO MINIAMETRALLADORA
Completa el modo Handcannon.

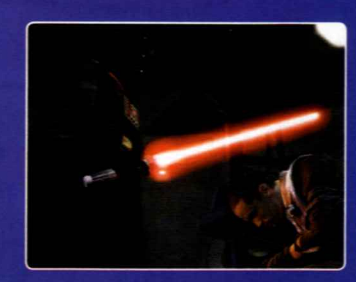
Y si quieres una bonificación económica:

BONUS GANGSTA
Si eres capaz de eliminar a 50 o más mutantes cogiendo el mando al estilo "Gangsta" (o sea, de lado), conseguirá al final del nivel un bonus de 1.377 $.

STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA

En la sección "Opciones" del menú principal encontrarás la subsección donde introducir estos códigos para desbloquear personajes:

AAYLA SECURA
Introduce "AAYLA"
ALMIRANTE ACKBAR
Introduce "ITSATWAP
ANAKIN SKYWALKER
Introduce "CHOSENONE"
ASAJJ VENTRESS
Introduce "ACOLYTE"
CHOP'AA NOTIMO
Introduce "NOTIMO"
SOLDADO CLÁSICO DE TROPA DE ASALTO
Introduce "TK421"
SOLDADO CLON
Introduce "LEGION"
CONDE DOOKU
Introduce "SERENNO"
DARTH DESOLUS
Introduce "PAUAN"
DARTH MAUL
Introduce "ZABRAK"
DARTH PHOBOS
Introduce "HIDDENFEAR"
DARTH VADER
Introduce "SITHLORD"
DREXL ROOSH
Introduce "DREXLROOSH"
EMPERADOR PALPATINE
Introduce "PALPATINE"
LUKE SKYWALKER DEL EPISODIO IV
Introduce "YELLOWJCKT"
LUKE SKYWALKER DEL EPISODIO VI
Introduce "T16WOMPRAT"



GUARDIA IMPERIAL OSCURO
Introduce "INTHEDARK"
JUNO ECLIPSE
Introduce "ECLIPSE"
KLEEF
Introduce "KLEEF"
LANDO CALRISSIAN
Introduce "SCOUNDREL"
MACE WINDU
Introduce "JEDIMASTER"
MARA JADE
Introduce "MARAJADE"
MARIS BROOS
Introduce "MARISBROOD"
OBI-WAN KENOBI
Introduce "BENKENOBI"
QUI-GON JINN
Introduce "MAVERICK"
RAHM KOTA
Introduce "MANDALORE"

¡DIBUJICOS!

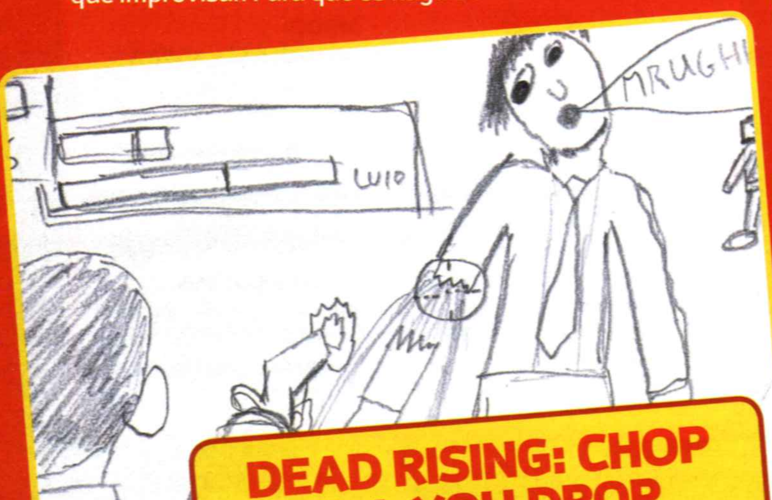
SE NOS ESTROPEÓ LA CAPTURADORA; ASÍ SERÁN LAS IMÁGENES AHORA

PÁGINA 80

Posiblemente conozcáis a Ramón. Un gallego simpático, que lleva un tiempo por aquí incordiando. Lo cierto es que hasta la semana pasada, nos caía muy bien. Pero el muy inútil se cargó el aparato especial (y muy caro) que utilizamos para hacer capturas de los juegos; todo, por enchufarlo donde no era. Ahora le odiamos, porque para el próximo número vamos a tener que improvisar. Para que os hagáis una idea...



La crueldad está más que justificada: vamos a coger a Ramón y darle una lección



DEAD RISING: CHOP TILL YOU DROP

En esta imagen del matazombis de Capcom, podréis ver a los zombis más terroríficos desde 28 Semanas Después.

MARIO POWER TENNIS

Nintendo ha exprimido al máximo el potencial de la Wii para mejorar el apartado gráfico de este clásico de la GameCube.







MADWORLD

Que alguien llame a Antena 3: ya está aquí la oda a la violencia de Sega, en toda su gloria monocromática. ¡Esto sí que es acción visceral!

PES 2009

Los modelados del público son, prácticamente, fotorrealistas, aunque se puede observar algún que otro problema de desenfoque o, como lo llaman los expertos, "motion blur". Quién sabe qué nos depara el futuro...



¡AYUDADNOS! ¡MANDADNOS VUESTRAS CAPTURAS IMPROVISADAS!

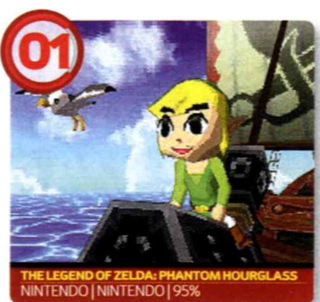
A CONTINUACIÓN, EL TOP ACTUALIZADO

¿Quieres saber en todo momento qué juegos son los mejores? Entra en ngamer.es

TOP 10 DS



EL TOP MÁS REÑIDO EN NINTENDO DS


01
THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
NINTENDO | NINTENDO | 95%

Lo mejor para DS. El más bonito, el que mejor se juega, el que suena mejor, con los mejores puzles, el mejor en todo. Hasta que Nintendo saque una portátil que, de hecho, sea un Nintendogs, no hay experiencia de juego mejor. Cómpratelo.



02 **EL PROFESOR LAYTON Y LA VILLA MISTERIOSA** *LEVEL-5 | NINTENDO*
Debería ser una tarea del colegio. Tiene cualidades para todos y una simbiosis con la DS que lo convierte en clásico instantáneo.



03 **FIRE EMBLEM SHADOW DRAGON** *INTELLIGENT SYSTEMS | NINTENDO*
El juego más completo y profundo de DS de 2008. La mejor alternativa a *Dark Conflict*.



04 **ADVANCE WARS DARK CONFLICT** *INTELLIGENT SYSTEMS | NINTENDO*
Segunda parte con un tono más oscuro, y la misma diversión de siempre. Advance Wars es sinónimo de calidad.



05 **THE WORLD ENDS WITH YOU** *SQUARE-ENIX | KOCH MEDIA*
Toda una odisea a la japonesa por los barrios de Shibuya, con una jugabilidad tan profunda como compleja, y un diseño perfecto.



06 **FINAL FANTASY IV** *SQUARE-ENIX | KOCH-MEDIA*
La versión más atractiva hasta la fecha. Pocos juegos son más recomendables si buscas historia profunda y elaborada.



07 **PHOENIX WRIGHT T&T** *CAPCOM | NINTENDO*
Imprescindible final para el seguidor de una serie recomendable para todo usuario de DS.



08 **CASTLEVANIA ORDER OF ECCLESIA** *KONAMI | KONAMI*
Shanoa logra triunfar con su nueva aventura. El mejor *Castlevania* de los últimos tiempos.



09 **AGE OF EMPIRES MYTHOLOGIES** *GRIPTONITE | THQ*
Se coloca entre los mejores representantes de la estrategia junto a *Advance Wars*. No dejéis de probarlo.

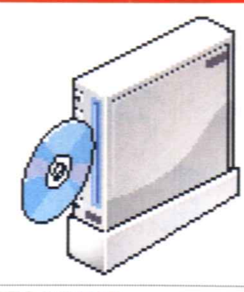


10 **DRAGON QUEST IV** *SQUARE ENIX | KOCH MEDIA*
El abuelo de los RPG, adaptado. Hará las delicias de los amantes de los JRPG con su carisma.





TOP 10 Wii



LA LUCHA ENTRE LOS MEJORES DE WII


01
SUPER MARIO GALAXY
NINTENDO EAD | NINTENDO | 97%

Nada en Wii desprende tanta imaginación, jugabilidad y saber hacer. Si no quieres esto, no deberías tener una Wii. Super Mario Galaxy demuestra como reinventar la jugabilidad y cómo volver a hacernos sonreír como cuando éramos niños.

02 **SUPER SMASH BROS. BRAWL** *NINTENDO | SORA*
Puñetazos de nostalgia que te dejan K.O. con todos los detalles, los complementos, la locura y la jugabilidad que los perfeccionan.



03 **NO MORE HEROES** *GRASSHOPPER / VIRGIN PLAY*
No More Heroes es la mezcla perfecta de Suda 51: estilo y sustancia. Violento y divertido.



04 **DE BLOB** *BLUE TONGUE | THQ*
Acabarás enganchado a su diversión sencila. El éxtasis de música y color es algo que nadie debería dejar pasar.



05 **MARIO KART WII** *NINTENDO | NINTENDO*
Un *Mario Kart* infinito gracias a sus exelentes posibilidades online. Le falta magnificencia, pero continúa la serie con fuerza.



06 **TRAUMA CENTER: NEW BLOOD** *ATLUS | NINTENDO*
Demuestra las posibilidades de Wii sin desatender un divertidísimo y exclusivo estilo de juego. Sudarás de la tensión.



07 **HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL** *HEADSTRONG | SEGA*
Unas partidas y no pararás de reír, disparar y gritar tabúes varios. La mejor terapia en juegos de tiros. Incluso sin mirilla.



08 **DEADLY CREATURES** *RAINBOW | THQ*
Una aventura al uso oculta tras un gran equilibrio entre diseño, jugabilidad, producción y adaptación a Wii. Y mucho repelús.



09 **ZACK & WIKI** *NINTENDO | CAPCOM | 90%*
Una obra sin igual por su originalidad y su uso del Wiimote. *Zack & Wiki* es un resumen de toda tu imaginación al pensar en el mando.



10 **GUITAR HERO WORLD TOUR** *V. VISIONS | ACTIVISION*
El mejor multiplataforma y de los mejores multijugadores en Wii. El juego musical definitivo.





ASÍ PUNTÚA LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS

A continuación os ofrecemos las valoraciones de los juegos analizados el mes anterior, y sus respectivas notas en otras publicaciones, tanto nacionales como internacionales.

	NGAMER (sobre 100)	NINTENDO ACCIÓN (sobre 100)	NINTENDO POWER (sobre 10)	FAMITSU (sobre 40)	REVOGAMERS (sobre 10)	VANDAL (sobre 10)	MERISTATION (sobre 10)	1UP (A=10/F=0)	GAMESPOT (sobre 10)	EUROGAMER (sobre 10)	IGN (sobre 10)
THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL	84	-	8	-	-	8	8	C	8	8	8,3
TENCHU 4	80	-	7	29	-	-	-	C	5	-	8
SIMANIMALS	78	74	-	25	-	-	7	-	-	-	5,3
BIG BANG MINI	83	-	8,5	-	-	-	-	D	9	5	8,7
CAMINA CONMIGO	75	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
MYSTERY CASE MILLIONHEIR	75	72	6,5	-	-	7	-	D	7	-	7,7
DEAD RISING TERROR EN ELHIPERMERCADO	79	78	-	-	-	-	-	-	-	-	-
NARUTO CLASH OF NINJA REVOLUTION 2	75	84	8	-	-	-	7,5	D-	7,5	-	8,2
PIKMIN NEW PLAY CONTROL	80	88	-	-	8	7,5	7	-	-	7	8,3
MUSHROOM MEN THE SPORE WARS	73	-	8	-	-	-	-	D-	7	-	7,9
DEADLY CREATURES	84	86	7,5	-	-	8,6	7	-	7,5	4	8
CHRONO TRIGGER	87	92	9	-	-	9,5	9	A+	8,5	10	8,8
CASTLEVANIA JUDGMENT	28	-	7	24	-	-	-	E-	3	-	7,5
AQUAPANIC ¡SÁLVALOS A TODOS!	77	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ROGUE TROOPER QUARTZ ZONE MASSACRE	67	80	-	-	-	-	-	-	-	-	-
BOMBERMAN 2	85	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

LOS + JUGADOS EN LA CONSOLA VIRTUAL

Esquivando novedades como los geniales *Mario Golf* o *Secret of Mana*, no hemos parado de darle a:

SUPER STREET FIGHTER II
Ni *SFIV* ni *Tatsunoko* parecen cercanos en Wii, así que había que desahogar nuestro instinto de "world warriors". Aquí ya no vale el truco de Zangief, ¡snif!

SPACE INVADERS ORIGINAL GAME
Pensábamos que tendríamos el tino de antaño tras pasarnos el frenético de Nintendo DS. Mentira, hemos perdido habilidad (y pelo).

LO RETRO + JUGADO

MARIO POWER TENNIS
Para decidir si nos interesa el nuevo... y ganar más con Daisy.

FIRE EMBLEM PATH OF RADIANCE
¿Ves el top? ¡Es el mes de la estrategia y el RPG! Este es crema.

SHADOWMAN
Estuvo mil años en muchos top 10. De los mejores de la era 64, sin duda.

EXTREME-G
Otro de 64, ya que la sacábamos... Estilo propio y velocidad endiablada.

ZELDA FOUR SWORDS
Conectividad nunca vista. ¡Nintendo! ¡Inventa algo así ahora!

ADVENTURE ISLAND
¿Que por qué? Una pista: ¡Que viene, que viene, chst, chst! ¡Que viene, que viene, chst, chst!

PRÓXIMO NÚMERO



DINOS TODO LO QUE PIENSAS

Gracias a todos los que mes tras mes nos comentan lo que les parece la revista vamos mejorando y ajustándola a tus gustos. Puedes mandarnos tus sugerencias y comentarios a revistangamer@globuscom.es pero también puedes participar en el foro de la web de la revista:

www.ngamer.es

¡NO TE LO PIERDAS! ¡SUSCRÍBETE Y AHORRA! MIRA LA PÁGINA 73

KATANAS, DISPAROS Y MUCHA ACCIÓN, PARA WII Y DS

¡Y MUCHAS SORPRESAS MÁS!

NGAMER NÚMERO 18
www.ngamer.es

DIRECTOR Aitor Urraca
aurraca@globuscom.es
Director de Arte Julio Pérez
jperez@globuscom.es
Jefe de maquetación Francisco de Molina
fdmolina@globuscom.es
Redactora Miriam Llano
mllano@globuscom.es
Secretaria de redacción Paloma Carrasco
revistangamer@globuscom.es

COLABORADORES
David Caballero (Coordinador), Tremedal Pedrero, Ramón Méndez, Lucía Gallego, Mario Fernández, Jose Manuel Bringas

CONTRIBUCIÓN ARTÍSTICA
Ilustraciones Wil Overton, Andy Mclaughlin (AMC Art)

PUBLICIDAD
Director Comercial: Daniel Bezares
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: Julia Muñoz
jmunoz@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Jefa de coordinación: Almudena Raboso
araboso@globuscom.es

Cataluña:
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Coordinación: María Miguel
mmiguel@globuscom.es

PRODUCCIÓN
Directora Técnica:
Eva Pérez
eperez@globuscom.es
Producción: David Ortega (Jefe)
dortega@globuscom.es
Luz Alegre lalegre@globuscom.es
Internet: Cani Montes
cmontes@globuscom.es
Sistemas: Oscar Montes
omontes@globuscom.es
Archivo digital: Carmen San Millán
csanmillan@globuscom.es
Fotomecánica: Espacio y Punto
Impresión: Altair

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas:
Antonio Esturillo
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: María Ugena
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero:
José Manuel Hernández
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería:
Ana Sánchez
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.

Presidente: Alfredo Marrón
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1.
28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: Logista
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 8/09 Printed in Spain
Depósito legal: TO-965-2007

GLOBUS
www.globuscom.es


Nintendo


Wii


namco


BANDAI NAMCO
Games

NINTENDO DS™

Wii™

FINAL FANTASY®

CRYSTAL CHRONICLES

ECHOES OF TIME™

¡Únete a tus amigos en un viaje mágico!





¡POR PRIMERA VEZ!

¡DE 2 A 4 JUGADORES SIMULTÁNEAMENTE A TRAVÉS DE LA CONEXIÓN WI-FI DE NINTENDO Y DE LA CONEXIÓN INALÁMBRICA DE DS EN Wii™ Y NINTENDO DS™ AL MISMO TIEMPO!







www.ffccechoesoftime.com



